

JOC FULL DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

CYBERPUNK, BABY!



DESPRE
SIMFONIILE
ASCUNSE
IN JOCURI

METRO

LAST LIGHT

FAR CRY 3
BLOOD DRAGON
GOD OF WAR
ASCENSION
MONSTER HUNTER 3
ULTIMATE

MAI - IUNIE 2013

Pret: 15.90 lei



01306

Contact Departament Distribuție: 0741-248.348, info@3mici.ro;

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!

CHIP

05-06.2013
fotoworld.chip.ro

FOTO VIDEO



PACHET
PROMOȚIONAL
Preț special
24,98 lei
Revistă + carte

Agonie și extaz

PORTOFOLIU
Cristi Preda

TEST: Topul obiectivelor sub 500 de euro
COVER STORY: Proiecte foto pentru casă
PRACTICĂ: Portrete profesionale pentru buzunare mici



Ediția mai-iunie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la prețul de 11,98 lei,
dar o puteți găsi și în pachetul promotional, alături de una dintre cărțile
„FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE”, „FOTOGRAFIA DE PEISAJ” sau „FOTOGRAFIA DE SPORT”,
la prețul de 24,98 lei, în toate chioșcurile de difuzare
a presei, precum și în magazinele **DOMO** și **F64**,
și online, pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie), www.domo.ro și www.f64.ro

**Librăria
CHIP
ONLINE**

Cărțile pot fi comandate și online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)
sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



Acum și în
magazinele
Inmedio

DOMO

cărturești
magazin de cărți

eMAG

F64

LIBRUS

elefant

Librărie.net

INMEDIO

În ediția mai-iunie 2013 veți putea căsi:

DVD PACHET PROMOȚIONAL!
24,98 lei



CHIP DVD + CARTE
DOAR 24,98 LEI

www.chip.ro



◀ 24

Google: automatul de răspunsuri

TEST Plăci de bază FM2

Platforme actuale pentru procesoare AMD

REVIEW

◀ 82

HTC One Samsung Galaxy S4

Cine este regele?



Unde îmi salvez fotografiile

◀ 42

5 servicii online pentru stocarea și distribuția imaginilor



TEST

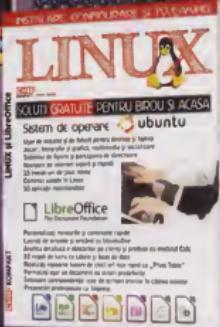
◀ 76

Haswell: nou procesor de la Intel în test

CHIP DVD + CARTE

DOAR 24,98 LEI

PACHET PROMOȚIONAL



Crează
USR, RAPID și GRATIS
propriul

WEBSITE
cu JOOMLA! 2.5



LEVEL

3 D Media Communications SRL
 Str. N.D. Cecea Nr.12 500010 Brașov
 Tel: 0268/415158, 0744-754963,
 0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
 Fax: 0268/415158
 E-mail: level@level.ro
 ISSN: 1582-1498

Editor:
 Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
 Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-pf:
 Mircea Dumitru (NM0) (km0@level.ro)

Redactor:
 Vladimir Cioan (cioLAN) (cioLAN@level.ro)
 Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
 Andrei Licherdopol (Caleb)
 Marin Nicolae (ncv)
 Ovidiu Manici (Aldan)
 Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafiță și DTP:
 Ramona Vîntilăescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
 Leontie Mărginean (leontie.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
 Criștei Međeda (contabilitate@3dmc.ro)
 Emanuel Negură (emanuel.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
 Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
 Nicu Anghele (nicu.anghele@3dmc.ro)
 Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
 O.P. 2, C.P. 4, 500030 Brașov
 Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE:
 0268-415158, 0368-415008
 luni-vineri, orele 13:00-16:30.

 **LEVEL** este membru fondator al
 Biroului Român de Audit al Trajelor
 (BRAT).

 Publicarea corespunde beneficiilor de rezultate ale studiului
 conform Studiului Național de Audieri.
 Conform criteriilor SNA (perioada de măsurare august
 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediție

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Lex Hobby Store	47
Inmedio	75
Orange	100

NU E BANC, DAR E CU BULĂ

cioLAN: heh, citem despre Dead Island Riptide, că tre să îl scriu

cioLAN: prin 2012 au anunțat că îl vor vinde cu 49.99\$ și producătorii, sau distribuitorii, au declarat că, în ciuda prețului mic, nu este un remake, cum ai crede când vezi că un joc e comercializat cu 50\$:)

Marius: hm, nu e amuzant

Marius: impresa mea este că există un acord tacit între producători și distribuitorii ca să împingă prețurile considerate ca normale pt. un joc AAA sau AA(și 1/2) către 100 USD

Marius: corecteaază-mă dacă greșesc, dar mă uit la tendința generală a prețurilor și la afirmația de genul celei de mai sus

cioLAN: păi, nu greșești absolut deloc, în multiple rânduri alde Activision, de exemplu, a declarat că 60 de euro li se pare un preț corect pentru un titlu AAA

Marius: this just makes me a happy man, eu nu îmi cumpăr decât la oferte crințe ce cu reduceri demențiale, și oricare din jocurile care mă interesează pe mine va ajunge nu foarte tîrziu la un preț ridicol de accesibil

cioLAN: da, având în vedere că nu suntem early adopters, ne permitem să rădem puțin

cioLAN: de aia nu mi se pare un capăt de țară că e o conspirație să ridice prețurile, știm sigur că vor ajunge la ofertă în maxim cîteva luni

Marius: exact

cioLAN: pentru că interesul e să își scoată investiția în prima lună de la lansare, dacă nu și-o scot, înseamnă că jocul a fost un

fiasco, și se vor găndi mai rapid la reduceri :)

cioLAN: excepție făcând Activision, unde reducerile nu sunt multe, nu sunt mari și nu sunt dese, că sun ei mai cu mot, dar nu pot spune că Activision mai acordă atenție unei francize care m-ar interesa

Marius: ceea ce mi se pare mie este că banii în plus nu se duc decât în profit, cheltuielile lor NU sint pe măsura creșterii prețurilor

cioLAN: băi, cheltuieli sunt, dar nu în direcția în care ne-ar interesa pe noi (gameplay etc.), noi le plătim marketing-ul, nu jocul

Marius: cioli, asta este o bulă clasică

Marius: o vor umfla ca idioți, la cămă și prosti cum sănătatea lor să fie, și pătră o să plezească de o să-i umple cu rahat

Marius: să nu crezi că va fi înă la infinit

cioLAN: da, nu o să țină la infinit, de aia mă bucură cănd văd că lucrurile sunt împins prea departe, la un moment dat o să plezească

Marius: și pe mine mă bucură

cioLAN: sper eu căt mai curând

Marius: și eu

Marius: oamenii sănătăți prosti, băi, și cumpără, dar oamenii sănătăți și săraci

Marius: să-ți zic cum se va întimpla

cioLAN: ia

Marius: pornind de la previziunea unor frumoase profituri și a dividendelor pe măsură, o suita întregă de investitori vor cumpăra acțiuni la distribuitorii de jocuri – ceea ce fac deja de cîțiva ani

Marius: apoi vor începe să drenzeze de

bani sistemul, vrăjiti de ședințe în care un p**ete de CEO va afișa slide-uri după slide-uri cu creșteri de profit prezente și viitoare

Marius: treaba va merge, de fapt, merge deja de cîțiva ani, iar investitorii se vor arunca tot mai tare pe acțiuni ale unor astfel de firme, aşteptînd dividendele miraculoase

cioLAN: ya, biznis as usual până acum

Marius: ei bine, se va ajunge la pragul care, combinat cu calitatea tot mai proastă a produsului, prețul nu va mai putea fi plătit decît pentru un număr tot mai mic de titluri, de către majoritatea cumpărătorilor

Marius: dar investițiile, și MAI ALES previziunile de pe hirtie, vor fi lăsată deja investitorii cu un pas în viitor, care se va dovea din un picior în aer

Marius: bazindu-se pe predicțiile optimiste, în momentul în care acestea nu se vor împlini, se vor găsi descoaceri pe sume halucinante, la fel de halucinante precum predicțiile lor optimiste și cererile lor în creștere de la piață

Marius: în fond, nu ar trebui decît să facă pasul înapoi și să reia treaba, mai rational, dar problema cea mare este că suntemele pe care le-au angajat deja în diverse scheme de reinvestire și profit pe alte ramuri, folosindu-se de bani din Industria jocurilor, însă pe care încă nu îl au în conturi, adică acei bani din previziunile optimiste, nu vor mai exista

Marius: ceea ce va duce la dezastre colaterale, la pași în aer făcuți în alte industrii și sectoare economice în care își plimbă astia foamea de bani, cu inconștiență și lipsă de responsabilitate pe care le-am văzut manifestate deja în cîteva bule anterioare, în care comportamentul investitorilor a fost complet irrational

Marius: și uite-așa, deși nu ai zice că este omenește posibil să fii atât de prost ca investitor, bula se va sparge catastrofal

Marius: dar, de cîştigat vor cîştiga cîțiva, puțini, nu sume de bani, neapărat, căt asset-urile leftine, proprietăți, studiori de producție, pe care le vor folosi, în general,

cu mai mult cap decît masa de muncitori ai investițiilor care se dau mari agenți economici și scule pe bascula cu bani

cioLAN: deci, la un moment dat, vom avea parte de vreo cinci - șase ani de cumpătare

Marius: exact, dar cel mai hios este faptul că orice om normal la cap poate prevedea apariția și spargerea unei asemenea buli

cioLAN: iar când o să înceapă să lasă bani bunicii din nou, procesul va fi relativ

Marius: da

cioLAN: plm, a mai fost un crash al consolelor

cioLAN: și uite unde s-a ajuns din nou

cioLAN: dar, dacă stau să mă gândesc, în timpul primului crash, nu exista clientela de azi :)

cioLAN: jocurile erau entertainment de nișă, mai mult sau mai puțin, dar acum masa de manevră e mai mare și mai batătură în cap

cioLAN: dacă stau să mă gândesc însă, cu o asemenea clientelă, limitele să intind usoar, iar bulele devin foarte elastice și cam greu de spart

Marius: man, viteza cu care se îndreaptă investitorii spre limită crește exponential

Marius: nu există limită pe care să nu o atingă și depășească, tot mai rapid, în așteptările lor lacome

Marius: problema este faptul că nici dracu' nu se uită la capacitatea pieței de a susține așa ceva, toți și bazează în ordor pe starea economică și psihică, ba chiar și (a) culturală, a clientului, care, vezi Doamne, suportă creșterile de preț, fără să pară că știu care este realitatea

Marius: toți se holbează fascinați la slide-urile alea cu grafice pe care le prezintă CEO-ul, în care toate liniile duc în sus, la creșteri fabuloase nu doar prin sume absolute și procente relative, cît prin iluzia pe care omul le-o vinde investitorilor cum că ar fi sigure

Marius: dimpotrivă, aș spune, sintem în epoca în care, cu cît clientii par mai dispusi să plătească și sint mai mulți, cu atit

mai rapid investitorii epuizează piața, pentru că astă il împinge și mai tare să devină orbi la realitate

Marius: o să îți dau un fel de contraexemplu, o antiteză grăitoră

Marius: toți distribuitorii clasici (nu mă refer aici la alde Steam & alike) sunt refractari la Est ca piață

Marius: fenomenul astă de refractarii la piața de jocuri din Est este imaginea în oglindă, inversul mirajului vinzărilor uriașe din Vest

Marius: or, cind cineva este irațional în logaritic, este la fel de irațional și în exponentional

Marius: simptomul estic este întotdeauna însoțit de simptomul vestic, la un distributor

cioLAN: da, am observat tendința astă, de a considera piața din Est ca un client de mâna a doua

Marius: mie mi se pare că astă este un mod de a acționa irațional, iar acest comportament față de Est este exact semnul că sint la fel de irațional și în Vest

Marius: numai că echilibratul în Est pot fi de încredere că nu creează bile în Vest

Marius: aș putea scrie un editorial din conversația astă, pornind de la mesajul tău inițial, crezi că merită?

cioLAN: eu zic că

cioLAN: aș fi vrut să scriu eu așa ceva la un moment dat, dar mi-ar fi ieșit un rant :)

cioLAN: oricum, (i-am spus, eu am o viață mai simplă a fenomenului, probabil naivă, și consider că bula se va sparge doar cănd piața va fi înundată de jocuri care vor costa 100 de dolari și vor dura două ore

Marius: nu te contrazici deloc cu mine, se va ajunge la această situație natural, foarte repede

cioLAN: i can only hope :)

cioLAN: dar până și atunci se vor găsi căliva care să apele (sincer) nou model

Marius: hehe, bogății vor găsi întotdeauna pe cineva care să îl apere sincer :D

cioLAN: In mod ciudat, da.

CUPRINS

KiMO

- 1 Far Cry 3: Blood Dragon
- 2 Metro: Last Light
- 3 Call of Juarez: Gunslinger



cioLAN

- 1 Call of Juarez: Gunslinger
- 2 Monaco
- 3 Metro: Last Light



Marius Ghinea

- 1 Metro: Last Light
- 2 Call of Juarez: Gunslinger
- 3 Far Cry 3: Blood Dragon



ncv

- 1 Monster Hunter 3 Ultimate
- 2 Metro: Last Light
- 3 Monaco



Radu Sorop

- 1 Metro: Last Light
- 2 Giana Sisters
- 3 Monaco



Caleb

- 1 Metro: Last Light
- 2 Monaco
- 3 Far Cry 3: Blood Dragon



Aidan

- 1 Far Cry 3: Blood Dragon
- 2 SpinTires
- 3 Monaco



REVIEWS CUM NOTĂM

În casu verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm clauza tehnică cu prea multe detaliu. Nota finală spune tot.

Ultimul stinge lumina?

20 METRO LAST LIGHT



30 GOD OF WAR ASCENSION



48 MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE



65

Ai gloante?

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

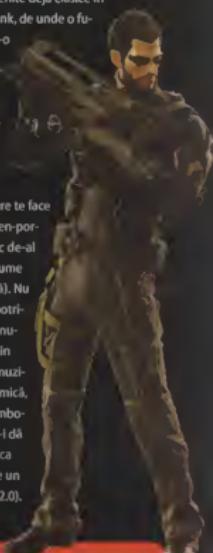
Pentru cine, din motive obscure, s-a păstrat: noui protagonist preferat al fanilor cyberpunk, Adam Jensen, fost copoi și membru al trupelor speciale de asalt, primește un job la corporația Sarif Industries, unde este numit sef al securității (über securitor). Tipul, cam ghionist de felul lui, săptă pe cître nemici (pe care-i petrec cea mai bună parte a jocului urmăriindu-l) iau cu asalt laboratoarele Sarif, distrugând rezervații, violând sistemele de securitate și, desigur, căsăpind personalul, inclusiv o domnisoară foarte specială pentru agentul nostru. El însuși este pus la respect de o gorilă pavată cu implanturi și singurele lucruri care-i solvează sunt un dușap care-i cade la janc pe tărtăcău și mai multă chirurgie decât au vizualizat toate vedetele Hollywood-ului laolaltă. Proaspătul zombi cibernetic se trezește săse luni mai târziu cu o migrena, plin de implanturi mecanico-electronice (pe care nu el le-a cerut, e clar?), cu

o percheie de borcane lipite de față și mâncărimea de a-i găsi pe cei responsabili pentru noul lui look, cu gănd de a-și răzbuna și cea fumeie. În timp ce n-are de ales și-i ajută pe mai mariile său, David Sarif, să pună la punct una, alta.

Nefiind nici liniar, nici complet open world, Human Revolution leagă între ele operațiunile principale prin hub-uri, locuri unde ai ocazia să intri în atmosferă, să faci pe ciospru tot felul de misiuni secundare (unele numai dacă vorbești cu cine trebuie, când trebuie și eventual spui ce trebuie). Detroit, deși nu extraordinar de mare și nici labirintic, se bucură de un design destul de bun, cu mai multe căi de acces între zone și suficiente locuri bonus de explorat (dintre care unele își arată rolul abia mai adânc în poveste). Amintirile curg răuri, cu terenuri de baschet, metroui, apartamente și rețele de canalizare familiare, încheiate cu ingeniozitate și coerentă în ansamblul designului. Ca în majoritatea nivelurilor, de altfel, poți trage cu urechea la conversații adesea interesante, pline de informații sau haoase ale NPC-urilor și ai zidurilor întregi de text de lecturat. Ai doilea hub, Hengsha, este semnificativ mai mare și întortocheat, în mare parte fiindcă, previzibil, orașul se dezvoltă mai mult pe verticală. Așa se face că este împărțit în două hărți separate, ceea ce face navigarea mai dificilă pentru anumite quest-uri. Aici însă putește inspirație, iar echipa a făcut o treabă grozavă în a da viață acelei bucătării de

Chină în al său ipotetic viitor, deloc îndepărtat de ceea ce este deja și mai ales tinde să devină. Nu e o treabă mereu originală (vezi clasicele dugheiene stradale cu potul chinezesc, apărute în probabilitate 90% din SF-urile post Blade Runner), dar măcar e livrată că la carte.

Noul Deus Ex e plin de atmosferă, lucru datorat nu în mică măsură direcției artistice, desesăță și coerentă, care imprumută din Renăștere apucările cromatice, motive vestimentare și ornamente, combinațiu-le cu motive devenite deja clasice în SciFi și mai ales cyberpunk, de unde o fuziune care-i merită într-o mare măsură numele de „cyberpunk renaissance”. Grafica este incredibilă de față, artistică, fiindcă jocul nu se vrea unul fotorealist, ci puternic stilizat, mai ales datorită filtrelor... care te face să vezi mai totul în galben-portocaliu (vorba unui clasic de-al nostru, zică că întreaga lume de joc suferă de hepatită). Nu putem nega însă că se potrivește motivelor cu o minușă (are ceva Rembrandt în venie), iar împreună cu muzica absolut genială, dinamică, dar și cu gameplay-ul, îmbogățește lumea jocului și-i dă exact ce trebuie pentru ca Human Revolution să fie un inconfundabil Deus Ex (2.0).



08 STIRI

CULTURA GAMERISTICA

10 DESPRE SIMFONIILE ASCUNSE ÎN JOCURI

HANDS-ON

18 SPINTIRES

REVIEW

- 20 METRO: LAST LIGHT
- 30 GOD OF WAR: ASCENSION
- 32 FAR CRY 3: BLOOD DRAGON
- 38 INJUSTICE: GODS AMONG US
- 40 TRIALS EVOLUTION: GOLD EDITION
- 42 THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING
- 44 MIGHT & MAGIC: HEROES VI - SHADES OF DARKNESS
- 48 MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE
- 58 EURO TRUCK SIMULATOR 2
- 62 GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS
- 65 CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER
- 66 DEAD ISLAND: RIPTIDE
- 68 SHOOTMANIA STORM
- 70 RICHARD & ALICE
- 72 MONACO
- 74 PAPO & YO

INDIE

- 76 INTO THE DARK
- 78 SLENDER: THE ARRIVAL

MODS

- 80 INTRE NORDSCHLEIFE ȘI LE MANS

FREE2PLAY

- 86 EPIC BATTLE FANTASY IV
- 87 THE SETTLERS ONLINE

LOAD

- 88 SCUBA DIVE

HARDWARE

- 90 TURTLE BEACH P11 & X12

LIFESTYLE

- 94 FILM - DANS LA MAISON
- 94 FILM - STAR TREK INTO DARKNESS
- 94 WWW.

96 NEXT ISSUE

- 97 COPERTA DVD



XBOX ONE A FĂCUT OCHI. LA PROPRIU.

Destul de dezamăgiti de ceea ce am văzut în cadrul conferinței de presă ce a anunțat noua consolă, mai ales că, dacă România nu va beneficia de suport oficial pentru Xbox Live, 80% din minurile online ce vor fi posibile cu Xbox One vor fi egale cu ZERO pentru utilizatorii din țara noastră. Așteptam prezentarea unei console de jocuri îndreptată mai ales către jucători, baza utilizatorilor Xbox 360. Însă exceptând câteva clipuri CG și puțin Call of Duty: Ghosts, despre care am aflat că nu va fi chiar atât de

next gen pe că ne-am fi așteptat, dar va avea un căine de care ne vom ataşa imediat. Ar fi putut impresiona Quantum Break, nouj joc al celor de la Remedy (Alan Wake), un horror SF despre care nu am aflat mare lucru însă, datorită zgârceniei cu care a fost prezentat audiencei. Dar până și acesta pare să se mențină mult cu un serial TV, decât cu un joc. Conferința s-a terminat repede și ne-a lăsat cu impresia că Xbox One va fi un sol de telecomandă deșteaptă pentru televizorul din sufragerie. Iar asta, în

ŞASE, VINE GT6!

Gran Turismo 6, noul episod al celei mai bine vândute francize de PlayStation, vine la sfârșitul anului 2013, atât pentru PS3, cât și pentru PS4. Anunțul a fost făcut de legendări creatori ai seriei Gran Turismo, Kazunori Yamauchi, în cadrul evenimentului care a sărbătorit 15 ani de existență a francizei care a vândut 70 de milioane de copii.

Zamauchi a declarat că „GT6 va redefini termenul de «Real Driving Simulator», aducând un grad sporit de autenticitate, noi piste, noi boalăzi și o interfață revizuită. Nouă engine grafic mai compactă va îmbunătăți funcționalitatea și va crea flexibilitatea jocului când vine vorba de conținutul descarcabil (DLC-uri). Jocul a fost regândit pentru a extinde conectivitatea cu alte dispozitive, precum smartphones și tablete, și pentru a îmbunătăți funcțiile legate de rețele de socializare și de comunitate.”



GT6 va păstra toate pistele și mașinile conținute în Gran Turismo 5. Vor exista însă și adăugiri remarcabile, nouj joc conținând 1200 de bolizi la lansare, lista urmănd să se îmbogățească pe parcurs. fiecare autovehicul va dispune de mai multe componente aerodinamice și roți personalizabile, GT6 oferind ju-

primă fază, doar dacă locuiești în SUA sau Canada. Dar, pe lângă faptul că vor exista până și achievement-uri pentru cei care uită să mai iasă din televizor, se poate și mai rău.

După conferință, căci au evitat subiectul pe scenă, am mai aflat că Xbox One va avea nevoie să se conecteze la internet cel puțin o dată pe zi, dacă vrem să o și folosim la ceva. Apoi, când instalezi un joc, acesta este automat legat de contul tău Live, iar în cazul în care vei dori să joci un titlu luat cu împrumut, deci apartinand unui alt cont, va trebui să plătești o taxă: prețul intreg. O chestie care în cazul PlayStation 4-sar putea să nu existe, ceea ce ar avantaja clar Sony. Totuși, vom putea face schimb și chiar vinde jocuri din colecție via Xbox Live, însă detaliile schemei nu sunt deocamdată publice.

De asemenea, dacă producătorul și/sau distribuitorul unui joc și-o dorește, poate introduce necesitatea unei conexiuni active la internet pentru a-l permite să joci. Apoi, nu este nici „backward compatible”, adică nu vom putea instala și juca jocuri de pe discuri Xbox 360.

In concluzie, conferința Microsoft nu a fost dedicată jocurilor, este clar, oferă în materie urmănd să fie etalată la E3, când (zic eu) ne vor da spatele cu cele 15 titluri exclusive disponibile la lansarea din toamnă. Că doar nu degeaba plănuiesc să investească un miliard de dolari în acest sector. Asadar, mai sunt speranțe.

În rest, Xbox One arată ca un robotel malefic, și vine cu un controller incredibil de apetisant și plăcut la atingere.

Specificații tehnice (pe scurt): B Core AMD CPU, 8 GB RAM, USB 3.0, Wi-Fi Direct, Blu-Ray Disc Drive, arhitectură 64-bit, 500 GB HDD, HDMI In/Out și ventilațoare de cinci ori mai silențioase. Nivel PS4. Rămăneți pe recepție.



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Wolfenstein: The New Order a fost, în sfârșit, confirmat oficial de către Bethesda Softworks. First-person shooter-ul este dezvoltat de MachineGames (format din foști membri ai Starbreeze Studios, care au lucrat și la Riddick și The Darkness II) și va ne trezite în anul 1960, într-un univers alternativ în care nazisii au ieșit victoriosi din cel de-Al doilea război mondial, drept pentru care s-au apucat

de construit roboți.

Contraofensiva va fi susținută de eroii noștri preferați, B.J. Blazkowicz, al căruia scop va fi eliberarea planetei de sub stăpânirea nazistă.

Noul Wolfenstein este realizat cu ajutorul engine-ului id Tech 5 (o versiune mult îmbunătățită a celui utilizat în RAGE) și va fi lansat la finele acestui an pentru PC, Xbox 360, PS 3, PS4, Xbox 720 și ce-o mai fi.

FINALA CAMPIONATULUI NAȚIONAL DE SPORT ELECTRONIC ACL

ACL Romania anunță organizarea celei mai mari evenimente de gaming din România – Finala Campionatului Național de Sport Electronic ACL, Sezonul 11, eveniment în cadrul căruia sunteți invitați să participați fie în calitate de jucători casual sau profesioniști, fie în calitate de consumatori de producție IT, hardware și software.

Evenimentul va avea loc la Crystal Palace Ballrooms, pe 29 iunie 2013, între orele 09:00 – 02:30, în sălile Londra și București. Sunt așteptați peste 656 de jucători profesioniști și aproximativ 2000 de spectatori – fie ei jucători casușal și/sau consumatori de IT. Studenții din Universitatea Hyperion București vor participa cu 100 de calculatoare la

eveniment pentru sistemul de BYOC (Bring Your Own Computer), astfel încât numărul total al calculatoarelor folosite va ajunge la 180.

Tot în cadrul evenimentului, cele mai cunoscute branduri din piata românească de IT vă vor aştepta să testați și eventual chiar să cumpărați cele mai noi produse lansate, la prețuri promotionali. În plus, toată lumea va putea participa la tombole și concursuri cu premii. În premieră, va fi organizat chiar și un concurs de Cosplay.

Prețul unui bilet este de 10 RON / 3 EUR SMS și poate fi achiziționat de pe site-ul evenimentului: www.acleague.ro.



Evenimentul, prin care se încearcă redefinirea noțiunii de LAN-PARTY, va fi transmis LIVE integral pe www.acleague.ro, www.hyperion.ro și www.gsp.ro.

Discipline oficiale :
-Counter Strike 1.6 - PC

Counter Strike: Global Offensive - PC
Data - PC
StarCraft 2 - PC
League of Legends (BYOC) - PC
Wolfenstein: Enemy Territory - PC
FIFA 2013 - Play Station 3
Mortal Kombat 9 - Play Station 3

Trimite cuvântul CARTE prin sms la numărul 7555 și poți comanda oricare dintre cărțile colecției CHIP Kompakt



Costul de expediere este inclus în pretul SMS-ului. După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a preluă titlul cărții dorite și adresa la care să o primă. Informații suplimentare pe [www\(chip.ro/sms](http://www(chip.ro/sms) sau la telefon 0741-248348

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără a notifica prealabilă!

Tarif SMS:
6 EUR plus TVA
în oricare dintre rețelele Orange, Vodafone sau Cosmote



despre simfonile ascunse în jocuri

Cele mai bune efecte vizuale sau de sunet sunt cele pe care nu le observi...

Cândva, anul trecut, am dat peste un articol care mi-a deschis ochii asupra dialogului nescrisat din jocuri, numit și dinamic sau „barks” – lătrătură, pe românește. Ne lovim de el din ce în ce mai des: „We've got company”, „Grenade” sau mai nou și mult iubit „I took an arrow in the knee”; dar, sincer să ţu, până de curînd, foarte rar l-am dat vreo importanță. Bun, rău, nu contează, în timp am devenit imun. Articolul m-a făcut să realizez că este de important, dar și cătă munca este în spatele lui, aș că mi-am propus, rușinat, să fiu mai atent și să-mi mai spîn din păcate scrînd despre el. Când am început să sap mai adânc, am realizat că sunt mult mai naiv decât credeam... un parvenit, dacă vreți, pe locoșă scenă a reviewer-ilor. Sună milă, chiar zeci de

mil de sunete și efecte de sunet pe care le iau de-a gata de fiecare dată când parcurg un joc...

Înțeala, în jocuri lătrăturile erau simple răgețe sau lăne, nici nu sunt sigur că pot fi considerate dialog, iar rolul lor era „doar” de a completa atmosferă. Sunete care intărăzeau, să zicem, groza sau dădeau personalitate inamicilor/monștrilor. Producătorii au realizat repede că le pot folosi și pentru a augmenta gameplay-ul, dar limitările impuse de hardware (spațiu, putere de procesare etc.) l-au jinut în loc. Pentru a depăși aceste barieră tehnologice au trebuit să învețe să „trăjeze” și au folosit, de exemplu, aceleași sunete făcute de monștri înainte ca acestia să intre în ecran, pe post de avansament. Un plus adus atmosferelor, dar și mai multă informație dată jucătoro-

ului. De fapt, exceptând muzica... deși o să vezi puțin mai încolo că și aceasta poate avea rolurile ei, orice sunet reprezintă extra informație *nu!* Așa se face că unii producători au găsit sunetul la fel de important ca și grafica și au decis să-i alcuce mai multe resurse. Mai mult spațiu -> mai multe răgețe, poate căte unul pentru fiecare tip de monstru sau, de ce nu, dacă tot ei parte. Cite două, trei, pentru fiecare în parte. Unul pentru intrarea în scenă, alăuu pentru momentele în care îl nimerină/rânim, plus o confirmare cum că l-am trimis în lumea de apoi.

Odată cu mărirea capacitaților de stocare producătorii au putut introduce în jocuri sunete din ce în ce mai calitative și mai complicate. Odată cu puterea de procesare au crescut și posibilitățile de mixaj și decodare, dar nimic din toate asta nu a împlinit mai departe sunetul la fel cum a făcut-o treccerea la 3D. Îndeosebi genul First Person (Shooter). Undeva la începutul anilor '90, producătorii realizau că într-un astfel de mediu jucătorul nu nevoie de mult mai multă informație. O dată pentru a nu se pierde prin niveluri – vă spune cloAN cum e cu asta, dar și ceteritorii care au arătat că și oricelă, la fel ca și oamenii, își folosesc toate simțurile, și nu doar pe cel vizual, pentru a învăța cum să traverseze un labirint. Cum jocurile nu oferă pe acest plan decât imagine și sunet, producătorii au început să dea acestor atrăbute o importanță din ce în ce mai crescută, chiar cu riscul de a împojoa totul. Teme vizuale diferite: acum peretei sunt albi, acum gri; teme auditive diferite, muzica variată de la o zonă la altă; locații sau acțiuni unice cu trilun anexate și aşa mai departe. Sunetul a devenit însă indispensabil din alt motiv – într-un spațiu 3D în care nu vezi pe moment decât o parte a mediului inconjurător, ai nevoie să știi ce se întâmplă în jurul tău. Niște pași sau niște răgețe fară o surse vizuală nu pot însemna decât un singur lucru: „întoarce-te!” Dacă sunetele devin din ce în ce mai clare sau puternice, „grăbește-te!” să te întoarcă. Apoi,



Catacomb-3D. 1981. Printre primele FPS-uri.



Outflow. 1988.

dacă tehnologia a avansat suficient, întoarce-te spre „stânga” sau spre „dreapta”. Nu în ultimul rând, FPS-urile au fost din todeasca într-o cursă cu realismul. Este foarte important pentru acest tip de joc să te facă să crezi că ești acolo, în mijlocul universului propriu. Lângă Imagine, sunetele trebuie să fie cît mai credibile, cît mai naturale, chiar dacă sunt scoase de niște monstri sau, poate, cu atât mai mulți.

Până la adoptarea la scară largă a CD-ROM-ului, cea mai mare predică de care se lesea inginerii de sunet a fost spațiu... Avem tendința să trecem cu vedere la importanța acestei evoluții, CD-urile sunt acum ceva cît se poate de banal, dar în acel moment salut a fost unul astronomic de la dischetele de doar 1.4 MB, la mastodontul optic de 700. Pentru mulți, informația scrisă pe un CD depășea capacitatea de stocare a întregului lor hard disk. În plus, mediu era unul foarte ieftin. Dintre o dată, producătorii aveau spațiu să se lăfăie. Sau cel puțin aşa credeau. Partea de sunet a jocurilor a început să accelerizeze.

In 1998, câțiva oameni veniți din viitor au lansat Thief, un joc de referință, mai ales din punctul de vedere al sonorizării. În doar 7 ani, FPS-urile au avansat de la simple grohotăuri, la dialog complex, situational, interactiv. E o plăcere să te streoci în spatele găzduilor și să le ascuțiști poveștile fricile, întrebările fără răspuns. Dialogul nescrisul devine parte a storyline-ului. Apoi e o plăcere (sau nu) să constați că inamicul reacționează la sunetele pe care le face, „E cineva acolo?” Umat, dacă ești atent sau norocos, de un: „Cred că mi s-a părut.” Replică ce te anunță că își va relua traseul normal de patrulare.



Liniștea și umbrele sunt prietenele tale în Thief: The Dark Project.



Atenția la detaliu este extremă, pașii, de exemplu, sunt mai mult sau mai puțin zgomotoși în funcție de materialul pe care calcă. Găzile reacționează diferit în funcție de cît ești de vizibil și chiar strigă după întâlnire/ajutor dacă te descooperă. Poți chiar să-i dezorientezi, aruncând obiecte în direcția abuționatoare. Sunetele se propag corect prin încăperi și culoare, oarecum asemănător cu valurile create de un obiect ce atinge suprafața liniștită a

unui lac. 15 ani mai târziu, comparând implementarea sonorizării, Thief încă dă de pământ cu majoritatea titlurilor lansate. Se întâmplă așa nu înțindând producătorii să-ai lenevit peste noapte, ci pentru că jocurile au devenit, în ceea ceva, un produs de larg consum, noi veniți preferând consola. Fiind, poate, și mult mai puțin pretențioși. În timp, majoritatea companiilor l-au urmat și putem spune că într-un fel console au omorât efectele



Metal Gear Solid 4. 2008. PlayStation 3.



În 1998, 700-MB nu mai era suficient. The Metal Gear Solid 4 a fost lansat pe 7 CD-uri.

Halo 3: ODST îți oferă toate informațiile de care ai nevoie, atât vizual, cât și auditiv.



Sunt convins că după asta o să-și revizuiască atitudinea. Far Cry 2.

de sunet. Povestea asta v-a mal spus-o și domn! Ghinea, nu? Aici dezvoltatorii nu au găsit nici capacitatele RAM și de procesare ale PC-ului, dar nici flexibilitatea acestuia în programare. Pe de altă parte, producătorii de console nu puteau lansa nici el un produs prea scump. Un Sound Blaster Live!, lansat în 1998, avea un procesor la fel de puternic ca toate procesoarele unui PlayStation 2 (lansat în 2000) la un loc, dar nu se occupa decât de sunet și mal și costa căt 33% din prețul consolelor.

A 7-a generație de console (PS360, Wii) a venit, și cum tines să subliniezi și producătorul seriei Metal Gear Solid, și a mai imbunătățit situația:... Intr-un scenariu în care o sticlă cade de pe masă, loveste o lopată de metal, apoi se rostogolește pe un covor, un procesor de sunet convențional (cel din PlayStation 2) va produce același sunet indiferent de ce se lovorjează sticla. Un PlayStation 3 poate recrea același scenariu, dar de data aceasta vom aud un sunet metalic în momentul în care sticla se va lovi de lopata, apoi unul infinit, de rostogolire, când va traversa covorul. Dacă încăperea are propriile ei variabile, sticla poate produce și ecou în cazul în care suntem într-o baie sau poate fi mai puțin zgromoasă în dormitor. Apoi trebuie să înem cont și de redarea surround, în timp real, a sunetului, în funcție de direcția pe care sticla se rostogolește...“Enthusiasmul domnului Hideo Kojima este de înjeles, pentru că seria MGS a fost până de curând una exclusivă pentru consolile Sony și este, la fel ca și Thief, una stealth, sunetul fiind deosebit de important. Cu toate astea, limitările

sunt încă acolo, iar sunetul tot au trebuit să se bată pentru partea lor. De procesare, de RAM etc. Chiar și pentru spațiu, în cazul Xbox-ului 360 și al Wii-ului, care nu sunt dotate cu unități Blu-ray. Sper (șă pare) ca următoarea generație de console să îndepărteze aceste neașteptări și, în sfârșit, efectele de sunet să le depășesc vizibil... hmm... azubil, pe cele ale jucătorilor PC de acum 10-15 ani. Cu atât mai mult cu cât din ce în ce mai mulți dintre noi am ajuns să deținem sisteme 5.1.

Mark of the Ninja. Shhh!!!



P.S. Tot am adus aminte de domn! Ghinea: dacă doar să vă apărofundați cunoștințele în domeniul acustic sau să cățăți mai în detaliu despre capacitațile plăcilor de sunet, vă invit să treceți în revistă recenzile scrise de dumnealui, atât în Level, cât și în Chip (OMG, reclamă la Chip!).

Un lătrat de proastă calitate este cel pe care-l auzi

Sunt totuși jocuri care au încercat și au reușit să ridice ștacheta din multe puncte de vedere – sunete create și înregistrate de profesioniști, texte și replici scrise și jucate de oameni talentați, mixaje de calitate etc. Halo a evoluat de la 5000 de linii de dialog în primul titlu la peste 35 de mil în cel de-al treilea. Pentru un FPS cu o campanie single scurtă, îmi pare enorm. Camarazii să te și se avertizează în mod dinamic asupra a ceea ce se întâmplă în jur. Își cer scuze în caz că nimerește pe cine nu trebuie și mai aruncă și căte o giumă din cînd în cînd. Sunt pasionați care spun că chiar și după a 3-a treccore tot au fost surprinși de replici nemai întâlnite până în acel moment. În Far Cry 2 înamicii reacționează diferit, atât prin acțiuni, cât și vocal/verbal, în funcție de vizibilitate (zi, noapte), de distanță la care te află de ei sau de ce ai mai facut în joc. Își schimbă chiar și atitudinea odată ce balanța de forțe trece de partea ta și încep să urle sau se panicizează. Bravada unui soldat rămas singur, hilütul, este de neutral. „What you got, man? What you got? I'm comin for you!“ Mi întreb dacă Far Cry 3 este chiar mai bun... „Aidan? „Ai, da, normal!“ (Mint, de fapt, n-a răspuns la strigările mele messengeristice).

Cum bine subliniază și Richard Dansky, scenarist și designer pentru multe din titlurile Tom Clancy, sunt și foarte mulți care încercă, dar nu le iese... „Cred că cea mai mare greșeală pe care o poți face este să consideri că acest tip de dialog este de umplutură, cînd, de fapt, este cel care va fi auzit cel mai des de jucători. Cea mai bună replică, cea mai bună scenă de acțiune, va fi văzută doar o singură dată. Dialogul sistemnic însă? Te vei lovi de el din nou și din nou, aşa că îl face bine să fie de călătore.“ În acest caz, calitatea însemnă înviziabilitate, mădicrițate, cea mai mare tentare este caricaturizarea. Lătrările de tip „I'm coming for you!“ tind să scape rapid



Paznici din Skyrim reacționează diferit, în funcție de... căt de dobat ești...

de sub control, mai ales când ai o bază voluminoasă de dialog" cu lini care se pot și alipi una altela. „Bineînțeles, vrei să stai că mai departe de glumite sau calambururi, dar și de ideile din ce în ce mai trăsite care-ți vin în minte când mai ai nevoie de căteva, dar toate variantele bune sunt deja scrisă." Imaginează-vă căt de greu este să scrii ceva de genul „we've got company" în zece moduri diferte, înținând cont și de faptul că toate liniile trebuie să fie căt se poate de clare în ceea ce privește informația transmisă, pentru a nu debusola jucătorul în privința mesajului.

O mediocritate care trebuie să treacă de text și să se regăsească și în interpretarea actorilor. Voile trebuie să nu lasă prea mult în evidență, pentru a nu deveni enervante, iar tonul trebuie să fie unul că mai... neutră, pentru a se potrivi căt mai multor situații fără a trece în penibil. Ce e incredibil este că de cele mai multe ori le iese, iar majoritatea celor care depășesc calitatea dialogului dinamic nu reclamă interpretarea, ci imbecilitatea testelor alese în anumite contexte, nerealismul și repetitivitatea sau sporovâlulă continuă a personajelor.

După cum bine explica și Nels Anderson (Mark of



the Ninja), în jocurile de dimensiuni mici este mai ușor de luptat cu imbecilitatea. „Înțeial, în Ninja am introdus o lătrătură care se activa după ce un inamic termina de investigat: 'Cred că mi-am imaginat'. În teste am observat însă că una din variabilele care declanșă această linie era

și lipsa luminii. Aveam dintr-o dată inamic care se uitau la becul spart din încăperea în care se aflau și, în intuinție, repetau 'Cred că mi-am imaginat'. Înălțamă să te imagină că s-a stins lumina? Da, ești un idiot!" Producătorii au îndepărtat aproape toate aceste aberații, iar MotD este un exemplu de cum să crezi și implementezi dialog ne-scripat. Nu vreau să le iau din lauri, munca este de om nebun, dar ei au avut de lucrat cu doar căteva zeci de astfel de lini. În timp ce acțiunile posibile sunt destul de limitate într-un side-scroller 2D. Direcția artistică aleasă este una cu tendință de desen animat, lucrând în favoarea lor, pentru că face ca reacțiile imbecile să poată fi interpretate și ca dorite să haoase, nu neapărat ca greseli de implementare. Imaginează-vă însă cum e să faci această muncă într-un joc ca Skyrim. Totul a lăsat împotriva lor sau poate expresia mai potrivită este că și-au făcut-o cu mâna lor. Mii de NPC-uri. Univers deschis explorator. Companioni care te urmăzează peste tot. 60 de mii de lini de dialog. Nu vreau să-i absolvi nică pe ei de orice vină, replici ca „Where did he come from?” nu ar trebui să apară după ce tocmai ai putat o discuție cu un inamic și ai început lupta. Ar fi trebuit remarcate în teste, iar programatorii ar fi trebuit să mai adauge un computer. Ușor de spus... Pentru că este deschis explorator, iar dimensiunile lui te lasă să te pierzi în plimbările pe care le



Artiști Foley la muncă.

Mareștral Jack Donovan Foley.



Geonosian Elite Beam.



Link și un cuțier mai mare decât el.



faci, Skyrim cade pradă și repetitivității. Cât de multe liniile de dialog trebuie să adaugi pentru ca un consumator care atinge ora 100 în mijlocul universului tău să nu audă de prea multe ori același lucru? În căte feluri poți spune „uită-te aci”?

Lăsând cantitatea un pic de parte, producătorii mai trebuie să facă și echilibristica. O dată între cât de multă informație doresc să dea jucătorului versus dificultate, apoi, între realism și jucabilitate. Dacă dificultatea e mare, tinzi să dai replici, pentru că, cu cât o porțiune va fi reluată de mal multe ori, cu atât jucătorul va deveni mai conștient și enervat de ea, dar, dacă tai din dialog, de multe ori vei face jocul chiar mai dificil. Apoi, vorbind de nerealism... numai un dobitoc te-ar face atent că a aruncat o grenadă în direcția ta; acest tip de indicatori sunt însă de multe ori necesare pentru a nu face jocă prea frustrantă. Liniile trebuie trase undeva, dar este din ce în ce mai dificil, cu cât jocurile devin mai complexe, iar stilurile de joacă mai variate.

Implementarea cu capăt dialogului activ îmi pare o luptă continuă și fără sfârșit. Să adaugi tovarășii de arme care să te urmăze peste tot are sens, pentru că e mult mai logic ca informația să vină de la ei. Cum nu-i vei roboți care repetă în continuu aceleași lucruri, tinzi să le scri și lor povestea, să le dai personalitate. Dar aceste fraze, deși cresc imersiunea și atmosfera, vor trebui să alibă cu totul alte proprietăți decât cele care oferă infor-

majie de joc. Aceste liniile trebuie să sună inteligent și să cadă bine atât pe universul dat, cât și pe situația de moment. În plus, pentru că sunt mult mai memorabile, ar fi bine să nu se repete de prea multe ori. Blowers sunt mașinii acestui tip de dialog; în Dragon Age 2, de exemplu, companionii își desfășoară povestile de-a lungul întregii aventuri și mai și reacționează diferit în funcție de cine este lângă ei.

Când un companion care să te urmăze peste tot nu are sens, producătorii au apelat la alte trucuri: în Splinter Cell: Conviction găzduiește schimbări comentariile după fiecare nivel, în funcție de ce ai mai făcut. În timp ce în mai vechi, dar buna serie No One Lives Forever, înamicii poartă niște discuții atât de geniale, incât te oprești în loc să-i asculti înainte de a le face felul. O tehnică ce, din nou, poate fi o capcană în jocurile neliniare,

pentru că astfel de fraze memorabile pot duce la memoria „I took an arrow in the knee.” Un truc ieftin și, din pacate, trecut cu vederea de mulți este să fac din când în când pe toată lumea să tacă. Vezi Far Cry 2. Unde mai descooperim și dialog vorbit în alte limbi, Zulu și Afrikaans. Un artificiu de efect, atât la nivel atmosferic, cât și psihologic. Creierul nostru percep foarte ușor toate particularitățile cuvintelor vorbite în limba maternă, de aici și nevoia ca majoritatea lățurilor să fie spuse pe un ton căt mai neutru, dar are dificultăți în a o face când aude cuvintele pe care nu le cunoaște. Nu prea creză că băştinașii repetă în continuu același lucru, pentru că oricum nu-l înțelegem. Plecând de aici, și găindesc că noi, românilor, suntem poate mai puțin afectați de sporăvăială continuă din jocuri – majoritatea fiind în engleză (duhit). Imagină-ți cum ar fi dacă cineva v-ar spune în continuu „Se pare că aveam companie!”, „Se pare că aveam companie!”, „Se pare că aveam companie!” Cred că oricără de dulce sau de cool ar fi vocea, tot aş vrea să-l găsesc pe actor și să-l sparg capul. Acesta fiind, cred, și unul dintre motivele pentru care cainele din Dragon Age este considerat de foarte mulți ca având cel mai bun dialog dinamic dintr-toții.

Foley, Doamne!

Asta și naturalețea cu care scheauñă, mărăie, lătră, adăfleacă și așa mai departe. V-ați gândit vreodată cum sunt create aceste sunete? În 1927, studioul Universal a dorit să creeze primul lor film cu sunet, așa că a cerut

În Ocarina of Time, muzica se oprește de tot pe timpul noptii.





ajutorul tuturor angajaților care aveau experiență în radio. Jack Donovan Foley era unul dintre ei, iar tehniciile și metodele inventate și folosite de el au dus la ceea ce numim astăzi artă Foley. Pentru că microfoanele folosite la acea vreme nu puteau înregistra în timp real mult mai mult decât voce, toate celelalte sunete au trebuit să fie reconstruite în studio. Foley și echipa lui proiectau filmul pe un perete și înregistrau în timp real. Sincronizarea filmului să fie perfectă, astfel încât sunetul pasilor, de exemplu, sau ai ușior care se inchideau, să cadă perfect pe imagine. Jack Foley a creat efecte de sunet pentru industria filmului până a murit. În 1967, iar multe din metodele lui sunt încă folosite astăzi.

Toate bune și frumoase. Producătorii, așa cum probabil ați ghicit, au luat un câine și l-au înregistrat. Ce se întâmplă înseamnă în momentul în care trebuie să creezi ceva care nu există? Sunetul unei vrăji, al unei arme laser, răgețele monstrilor? Jocurile au o gamă mult mai variată de sunete decât filmele și duse sunt vremurile (oare?) când un sintetizator, un microfon și puțină imaginează erau tot ce aveai nevoie pentru a crea sunete pentru jocurile tale. Acum ai nevoie de aparatără performantă, iar sunetele pe care le înregistriști/foilești trebuie să fie organice, naturale – realiste, dacă vrei –, chiar dacă în joc sunt produse de mecanisme sau monstri imaginari. Majoritatea firmelor de dimensiuni mici și medii folosesc, cel mai probabil, așa-numitele CD-uri de stock sau librăriile cu efecte de sunet, produse și vândute de studiourile de specialitate, pe care putem găsi fiziere de ge-



În Myst muzica schimbă instrumentele odată cu activarea anumitor mecanisme.

nu: 'fōșnet_de_frunze_01', 'fōșnet_de_frunze_02', 'paș_pe_covor', 'paș_pe_gresie' și așa mai departe. Sau, dacă CD-ul se adresează direct producătorilor de jocuri, 'yāget_de_monstru_mlc_01', 'yāget_de_monstru_mlc_02', răgețe medii, mari, lasere, încărcătoare, arme de foc (de la 01 la 99) și așa mai departe. Producătorii iau de aici sunetele care consideră că se apropie cel mai mult de ce și-au imaginat, le mai mixează un pic și le aruncă în jocuri.

Companiile de dimensiuni mari, obsedate de perfecționare, mai fac un pas și angajează sau își construiesc

propriile studiouri Foley. Producătorii lui Star Wars Republic Commando, de exemplu, au apelat la Jana Vance, artist Foley renomut, care a creat sunet, printre multe altele (nu, pe bune, de obicei asta este doar o expresie pentru ce a arunci, dar aici a trebuit să fac o selecție riguroasă cănd am ales exemplele; căutați numele pe IMDB, și să fiți surprinși de căt de prolifică este această doamnă), pentru Saving Private Ryan, Star Wars: Episode I, II și III, Toy Story 2, Minority Report, Iron Man și WALL-E. Pentru „pași transodan-ilor, mi-a spus că doresc să fie greie și organice, șopârlești, dar în același timp poate și monstruoși. Așa că am ales să foiosesc niște ananas”, tăiat în două și lovit ritmic de un tocător de lemn, lucru care a oferit „textura și densitatea, greutatea și un pic din umzeala dorită”. În timp ce aud cererea, încep și mă gândesc la ce pot folosi, pentru că avem atât de multe lucruri. Este vechi, este nou, este hi-tec, scărăție? După care mă duc la cutile mele (un deposit întreg cu rafturi pline de sus până jos cu cutii pe care sunt scrise lucruri de genul: plusuri, metalice – mecanisme, metalice – bucătărie etc.), mă hotărăsc, scot ceva afară, apoi mă gândesc: OK, dar ce microfon folosim? Căteodată, microfoanele înregistrează diferit de felul în care auzim. Pui de monștri? Lovim niște scoici de către frunze de varză ușă. Meseria asta sună demențială! Geonosian Elite Beam (o armă cu gheare)? Unghii false lovite de o casă de motociclist.

Iar asta este parte ușoară. Mai păcălești cum mai păcălești urechea când creierul îi spune „monstru, nu știm cum sună, acceptăm”, dar când vine vorba de lucruri simple, pentru care avem termen de comparație... Artiștii Foley spun că mesul (unui om) este unul din cele mai grele lucruri de înregistrat, pentru că e foarte greu să-l fac să sună natural. Aproape, vreți să



In Grim Fandango, în momentul în care Manny recită poemul Lunii, câteva corzi sunt adăugate melodiei de fundal pentru a sublinia momentul.



Câteodată muzica devine gameplay.

știi care este standarul în industrie pentru mersul pe zăpadă? Apăsatul pe o cutie de carton plină cu fulgi de porumb. Acum că stau să mi gădesc bine, ar merge și una plină cu lapte praf, doar că sunetul ar fi unul mult mai subtil. Hm...

Alte sunete foarte importante sunt triurile, clinchele și bilingurile, care au în multe jocuri același scop ca și lătrărurile: oferă informație. Înțelegând jucătorul că acțiunea ne-a avut loc, că îl găsît un secret, că a atins un alt nivel etc. Cum și pe acestora să le azuim de „n” ori, ar fi bine ca și ele să fie melodiice, plăcute, naturale. Maestrul acestor tipuri de sunete sunt cei de la Nintendo, care s-au încăpățanat să nu dea voci personajelor lor și au trebuit să suplinescă acest minus prin milioane de efecte. Sunetul scos de cuferelă găsite de Link este atât de frumos, încât cred că o să-l port cu mine înată viață. și de fiecare dată când o să-l aud, o să-mi facă ziua mai bună.

Multe alte sunete sunt doar ambientale, ca triliul unei păsări, vulețul unui râu, un scărâșăt al unei porți. Pare că e mai ieșit să lucezi cu ele, dar... Producătorii lui Halo 3 au creat câteva algoritme de randomizare destul de complexe pentru acest tip de sunete, pentru că au realizat că oramenii găsesc rapid tipare în ce aud, tipare care devin

repede enervante sau reduc din imersiune. Nu vrei, de exemplu, în niciun caz ca strigătele unei bufrini să apară la intervale egale de timp, dar nici prea aproape unul de altul. Apoi, vîntul e bine să mal și varize ca intensitate, sau locație, dar și să se opreasă din cînd în cînd.

Vorbește, femeie!

Sunetele din Limbo sunt la fel de puternice că imaginile.

(Subtitlu deștept lipsă.) Muzică

Nu o să-mi apuc să vă vorbesc despre coloane sonore de geniu ale jocurilor din ultima perioadă, alții au făcut-o cu mult mai multă pricepere decât aş face-o eu vreodată (vedeți Aidan, februarie '13), ci despre cele „căteva” procedee prin care producătorii au reușit să transforme și să se folosească de muzică pentru a îmbunătăți experiența de joc. Imediat ce tehnologia a permis, programatorii au început să adauge fundal muzical jocurilor lor. Au observat însă imediat că, la fel ca și cu toate celelalte sunete ritmice, o singură melodie devine repede enervantă. Cum spațiul a fost dintotdeauna o problemă, au realizat că mai bine creazăă procedee care să modifice melodile alese, decât să încerce să adauge mai multe. Unul din artificile cel mai des folosite a fost modificarea tempoului, melodile devenind mai rapide odată cu dificultatea. Apoi au început să se joace în întărire și durată notelor. Cu volumul. Să îndepărteze sau să înlocuască note sau instrumente. Să randomizeze poziții din melodie.

Toate aceste procedee sunt folosite și astăzi, dar

“That your Idea of due process?

Now you can't question him.

Okay what happens now?
I knew he was lying.



Câteodată gameplay-ul creează muzică.

scopurile sunt un pic diferite. Nintendo este una dintre companiile obștate de muzică și experimentează constant în jocurile lor din seria Zelda. Cu melodii care căntă în ritmul loviturilor tale, dar se alipesc în același timp perfect și temelor de fundal, cu aleile care cresc în întârziere cu cît ești mai aproape de a dovedi un inamic puternic. Cu tobe inserate în mijlocul cântecelor care te anunță că trebuie să te pregătești de luptă. Cu tempo mai lent sau mai rapid care te invăță care e ritmul corect al acțiunilor tale. Cu bucată întregi de melodie care se intercalează și mixează între ele, încercând să copieze modul tău de joc. Dacă încerci un zbor (cu pasărea) sau un galop, doar pentru agrement, melodia va deveni melancolică sau linigitoare. Dacă intri într-o cavernă și cauți comori, va trece imperceptibil la un pasaj mai misterios. Dacă pleci să-ți faci un sandviș, te poate surprinde cu linisteia asternută. Toate aceste mecanisme au dărul de a crea tensiune, atmosferă și chiar de a atrage atenția jucătorului asupra evenimentelor iminente sau în plină desfășurare.

Pentru producătorul de adventure clasic luptă este una mai grea, pentru că jucătorii pot fi blocati în același loc cu orele. Muzica „trebuie” să fie una fară un ritm perceptibil, dar în același timp să-și păstreze frumusețea. Ușor de zis, greu de făcut. În Grim Fandango, producătorii au făcut eforturi deosebite pentru a integra natural muzica în gameplay, în timp ce în Myst, muzica repetă anumite portiuni cu instrumente diferite și se întrepătrundându-se mediul inconjurător, devenind una ambientală, relaxantă.

Maeștrii dirijori

Privesc acum la tabloul mare și realizez că cel care trebuie să pună toate aceste sunete și efecte la un loc sunt niște genii. Lăsând la o parte munca sfisticată prin care toate sunetele sunt asigne, toate comutatoarele și algoritmi sunt creați, implementați și testați, miliarde de misaje sunt asculcate și echilibrate, acesti oameni mai trebuie să țină cont și de lucruri mai puțin evidente. De exemplu, să încep cu unul simplu: să nu existe niciodată NPC-uri care folosesc aceeași voce în același cădru. Mai creează un algoritm! Să supervizeze spațialitatea, ochiurile, obstrucțiile, efectul Doppler, HRTF-ul (Head-related transfer function). Să țină cont

REFERINȚE

În caz că ce am scris v-a trezit interesul, vezi principalele de Informație și Inspirație au fost: Specialul Why Video Game Characters Say Such Ridiculous Things, Kotaku, inclusiv trimiterile și comentariile. Cartea, Game Sound, scrisă de Karen Collins. Wikipedia (nu putea lipsi, o constantă universală), dar mai ales referințele din paginile și YouTube, unde puteți găsi câteva filmulete geniale cu artiști Foley.

de posibilitățile hardware, cel mai mic numitor comun, scalare, Stereo, Dolby, Surround. Să albă grija ca toate aceste sunete la un loc să nu creeze cacofonii. Dialog, efecte de sunet, ambient, muzică, toate ocupă același spațiu și foarte important cui îl dai prioritate. De

exemplu, dacă în mijlocul unei bătălii comandanțul strigă un ordin, vocea lui trebuie adusă în prim-plan, astfel încât să poți să-l înțelegi, chiar dacă bombă cade la doi metri de tine, iar acest mixaj, diferit de filme, trebuie automatizat și trebuie să apară în joc în timp (și spațiu) real. Pe de altă parte, se poate întâmpla și invers. Să stai la tactele cu un NPC, iar în depărtare să se audă o impușcătură importantă pentru storyline. Editori de sunet, programatori, mixologi, regizori... sunt penibil, nici nu le știu exact numele calificărilor, mă închină ► nev



Comentariu sportiv... nici nu vreau să mă gândesc...

Bastion, un joc în care naratorul creează dinamic povestea odată cu acțiunile tale.



SPIN TIRES

GEM SIMULATOR OFF ROAD PRODUCĂTOR OOVEE GAME STUDIOS LANSARE TBA ON-LINE OOVEE CO.UK PLATORME PC

Deși nu mă pot despăgubi la nesfârșit în introducere fiecărui articol pentru ignoranța mea aproape letargică, despre Oovee Game

Studios nu am avut mare lucru până în prezent. Oovee, un studio britanic minuscul, și-a făcut simță capacitatea creativă sub nivelul radarelor, exclusiv prin intermediul unor pachete de conținut suplimentar destinate simulatorului de transport pe cale ferată RailWorks: Train Simulator. Cu toate acestea, târnă echipă se laudă cu experiența acumulată începând cu 2008 și un bagaj de cunoștințe avansate în domeniul simulării – cunoștințe pe care au hotărât să le demonstreze bazându-se pe vertebratele propriei coloane abia acum. Noul lor proiect dezvoltat in-house se numește SpinTires și promete aruncând cu noroi din creștele cauciucurilor pe drumul lung al crowdfunding-ului. Rezumă în cuvinte puține,

sau chiar schimbări totale – până când vor vedea lumina zilei într-o formă definitivă. În orice caz, chiar și acum, în compoziția sa cea mai diluată, SpinTires are valoarea unui joc captivant. Cum, vezi întreba, din moment ce experiența se limitează la o plimbare prin noroi cu un camion utilitar mai poluant decât întregă industrie sovietică? El bine, tocmai condusul unui MAZ 535 pe un teren accidentat și înjelător este răspunsul acestelui dileme. Vedeți voi, printre noi există un grup restrâns de oameni pentru care o baie în mocără la volanul unor mijloace de

Ciclu noapte-ză poate fi accelerat folosind indicatorul de timp din HUD.



Fier, motorină și natură.
O imagine specială.

Noroii adânci sunt dificili de traversat chiar și cu un MAZ.



transport specializat reprezintă cea mai intensă iștișă imaginabilă. Tipii și

SpinTires este un simulator off-road promițător, mulțumită inovațiilor tehnice și selecției inedite de vehicule. Așadar, moște de joc oferă spre download la adresa <http://www.oovee.co.uk> merită pusă sub lupa unui hands-on, în speranță că proiectul celor de la Oovee reușește să-și atingă ținta de 40.000€.

Motorină și noroi

Tech demo-ul prezentat de Oovee Game Studios se limitează la mecanicile de bază din spatele jocului: intr-o formă tehnică pur funcțională, aparent complet lipsită de orice trăsătură ludică. Flindă vorbim totuși despre o versiune pre-alpha, majoritatea elementelor constitutive vor trece prin numeroase retușuri –

tipesele cu inclinații vehicular-porcne își spun „lubitori de off-road”, denumire care le face prea puțină dreptate. Pasiunea pentru condusul extrem, pentru infrințarea dintr-o om și natură, intermediată de un 4x4 ori un 6x6 (nu vă faceți griji, cifrele încă mai pot crește), este una dintre cele mai slabătice experiente motorizate, fie că vorbim despre nivelul priu sau cel de amator – iar transpunerea acesteia într-un joc, fără niciun compromis, este incontestabil o muncă titanică. Dacă un simulator auto

avanșat recrează în detaliu comportamentul mașinii pe un circuit care nu își schimbă suprafața și forma după fiecare tur, un simulator off-road trebuie să înțeleagă într-un doar de fizica vehiculului, ci și de compoziția solului traversat, de durata și densitatea suprafețelor aflate în permanentă schimbare. Or, din acest punct de vedere, SpinTires este un exemplu concret al principiului „mai puțin este mai mult”. Așa cum se prezintă acum, jocul poate rula fără probleme pe configurația unui smartphone de generație curentă, păstrând o calitate și o acuratețe grafică decente – ironic, nu? Sigur că nu putem vorbi despre un engine next-gen (VeeEngine a fost construit de la 0 numai pentru SpinTires), dar lumea virtuală din tech-demo-ul prezentat de Oovee arată mai bine decât era de așteptat. Fizica imensului MAZ 535, camion utilitar cu tracțiune integrală 8x8, se apropie fără probleme de particularitățile comportamentului real al unui asemenea mastodont pe o suprafață fluidă, instabilă și vâscă. Pentru moment, demo-ul permite o plimbare intensă printre pădure de munte, simulând funcțiile de bază ale transmisiei și controlului. La fel ca în arhi-neconoscutul MotorMAX, un joc off-road bunici produs de City Interactive și mai puțin băgat în seamă decât arhiva de pe DVD-UL LEVEL, SpinTires oferă opțiuni avansate de configurare a sistemului de transmisie, prin posibilitatea blocării diferențialului sau a cuplării/decuplării tracțiunii



Motorul VeeEngine se descurcă de-minune când vine vorba de fizica fluidelor.



O urcare dificilă.

TIME = 12:10
Day

Integrale. Motorul diesel de pe MAZ are un cuplu fenomenal, rezintă din plin atunci când roțile sunt afundate cu totul în noroi, iar diferențialul blocat trimité nemijlocit toată puterea de care dispune spre cele opt roți imense – tehnicate pe care o voi „diseca” mai târziu. Am găsit practică utilizarea tastaturii în tandem cu mouse-ul, căci perspectiva liberă (aka free look mode) este necesară atunci când escaladezi o pantă și vrei să te asiguri că partea din față păstrează contactul cu solul. SpinTires are un ritm lent, cerebral. Cu fiecare minut petrecut altării de tech demo, traversarea terenului accidentat începea să-mi pară tot mai mult un scop precis, un obiectiv *In sine* – sub o formă sau altă, îmi generam propriul gameplay. Nu multe ale jocuri pot scoate din tunul omului asta în fața monitorului atât de ușor, fără eforturi considerabile; semn bun pentru ambițiosul proiect Oovee.

Date și dificultăți tehnice

Gameplay-ul din SpinTires rămâne încă un subiect discutabil. În mod evident, jocul nu este un arcade racer, dar nici nu intrungește toate calitățile unui simulator

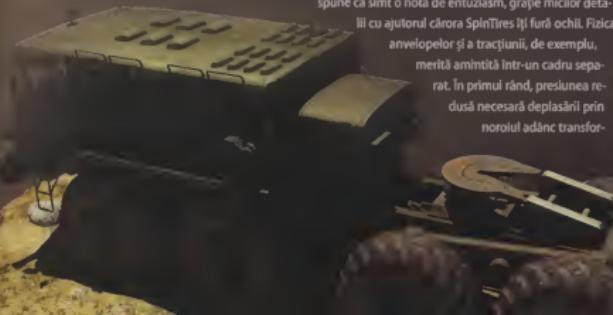
din categoria hardcore per se – mai degrabă, senzația receptată m-a dus cu gândul la 18 Wheels of Steel. Rămâne de văzut cum intenționează cei de la Oovee să facă din off-roading o activitate plăcută și pentru cei mai puțin pasionați de subiect. Lista de vehicule propuse și absolut delicioasă, chiar dacă nu vom avea posibilitatea delectării cu interiorul unui MAZ sau al unui KRAZ ruseșc pentru mai puțin de 80.000€ – o sumă nijelă cam picantă numai pentru cockpit view și VS multiplayer. În stadiul actual, producătorii au schipat potențialul unei campanii single și un sistem de upgrade al camionului, condiționat de eficiența jucătorului în a duce la capăt obiectivele misiunilor. „Acțiunea” se desfășoară într-un mediu deschis, una din posibilele sarcini prezentate pe Kickstarter fiind transportarea de bușteni proaspăti către zona de procesare, jucătorul trebând să navigheze pe terenul accidentat folosindu-se de instruimente reale; economisirea combustibilului, condiția în care sunt lăvate bunurile și timpul redus însemnând automat mai multe puncte de skill primește drept recompensă. Ideea sună interesantă în teorie și ar putea spune că simt o notă de entuziasm, grație micilor detaliu îi ajutorul cărora SpinTires își fură ochii. Fizica anvelopelor și a tracțiunii, de exemplu, merită amintirea într-un cadru separat. În primul rând, presunția redusă necesară deplasării prin noroiul adânc transformă

Vizitați <http://www.kickstarter.com/projects/358753914/spintires-the-ultimate-off-road-challenge> pentru a susține, probabil, singurul simulator de off-roading cu potențial de cult game. SpinTires este un joc dedicat nu doar lăbitorilor de simulatoare, ci și comunității de modderi, căteva variante modificate ale tech demo-ului circulând libere pe Internet, imediat ce versiunile de testă sunt făcute publică. Jucătă-vă puțin cu ele prin noroi și îndrăgostă-te de răgetul motoarelor diesel. Chiar dacă nu am conceput acest hands-on ca pe un preview extins (lucru evident din lungimea și caracterul oarecum vag al articolelui), schiță inițială conținea un interviu cu Zane Saxton, Company Director la Oovee Game Studios. Din nefericire, în cluda insistențelor repeatate, Zane nu a putut fi contactat – fie și prins în cine să fie activitate corporativă obscură, fie corvoada producători și finanțării unui joc îl acaparează tot timpul, lucru de înțeles. Oricum, SpinTires merită susținerea voastră financiară și două degete încrucișate. Eu unul sper să am plăcere unul review în viitorul apropiat.

Ma! Jos găsiți un set de link-uri către două modificări fan made: www.uloxto.net/x555eTV/truck-5-0-rar – Adaugă cinci camioane noi.

www.uloxto.net/xErYgICb/spintires-map-mods – Săse hărți suplimentare.

mă cauciucurile în gume cu aderență ridicată, ușor deformabile. Însă camionul devine instabil și răspunde fără precizie comenzilor bruste. De asemenea, motorul VeeEngine simulează independent comportamentul roților, pentru un efect crescut de realism. Chiar și ășa, unele situații dificile – cum ar fi traversarea unui râu adânc, străbătut de curentul puternic – necesită rezetarea camionului înapoi la zona de start, în cazul unor grejeli iremediable pe traseu. Deblocarea diferențialului ajută numai pe sol uscat, trimînd mai multă putere spre roțile din exteriorul virajului și reducând viteza de rotație a celor din interior. În acest fel, punctua nu mai este aruncată în manevrele strânse. Pe de altă parte, blocarea diferențialului însăși oferă un raport egal de cuplu pentru toate cele opt roți, oferind suficiență putere într-o impotrime neprevăzută ori la urcarea unei pante abrupte. Astfel de amănunte tehnice pot îndepărta adeptii genoului arcade pur-sângă, dar SpinTires este un joc dedicat tuturor celor îndrăgostiți de fumul negru suflat cu furie prin ejapamentul unui motor diesel bătrân, de contrastul dintre un camion sovietic gigantic și vegetația montană frumoasă reproducă vizual și, mai ales, de off-roading-ul extrem, murdar, noroios, necurător. ▶ Aidan



Urmă adânci în albia secată a râului din tech demo.

METRO LAST LIGHT™

Ultimul stinge lumina





Dînineațile de week-end în care peste lume pun săptămâne înghețuri ori ploaia rece mă găseșc purtat adesea la plimbare de mâna invizibilă a timpului, care pare să se oprească în loc. Merg print-un oraș aproape pusluin, în care-mi tîine de urât, când și cînd, suleratul vîntului, în timp ce dă piept cu zgomot clădirilor. Atunci, deși ar trebui să mă apese vreo singurătate (căci sunt mai multe feluri), mă simt mai degrabă usurat de incremenția absolută, care mă pune la o distanță sigură de forofata gratuită și agasantă a gloatelor lejite la plimbare sau care se grăbește să-l împlinescă anotă buclă zilnică. Atunci, pot contempla în voie îmbinarea mai multor secole de civilizație cu natură, în al cărei sănătate facut culbul cu lăcomie, asemenea unor copii nerecunosători. Trec pe lângă casa unui architect de epocă, în paragină, care amenință să cadă în orice clipă, năpădită de buruieni și mușchi, ca o ironie, în timp ce la orizont prinde contur un parc industrial abandonat tamă în mijlocul orașului, pe care tinerii arbuști lucreză de zor să-l descompună. Designur, acesta din urmă se prezintă flancat strategic de case rezidențiale născute de expansiunea urbei, printre care se ridică încă și colo clădiri moarte de birouri, mici escuri ale sediilor de băndă și blocurilor de zece etaje, care se aplăscă scrâsând în bătaia vîntului, parcă îngrijeorat că timpul își va aminti să treacă și peste ele.

Este o boală, cred, să te lași sedus de peisajele dezechilibrate est-europene, pîrlost comuniste, ajunsie kitsch, pe care până și locuitorii par să le conserve cu sfîntenie, în taină, prin omisiune (și furt, șoptește Cloan din negura Steam Chat-ului) – nige adevarăte cleptopame, în lumina celor mai recente precizări. Mai renovăm



sau restaurăm aici, mai demolăm dincolo, ne mai facem că nu vedem, doar pentru plăcerea vinovătă de a păstra o doză de familiari. Trecem pe lângă ele, ne glindim, ne mai deprîmăm, glumim, dar nimic nu risipetează cu adevarat bucuria revederii, ca și cînd, prin intermediul lor, am aruncă ancora în timp. Să mai spună cineva că suntem fără de identitate și lipsiți de ritual! Și nu, nu bat a reproș, ci tocmai pentru a sublinia inclinația contemplativă-melancolică a mentalului colectiv de pe meleagurile acestea – un sentiment familiar atât aici, în România, cât și peste hotarele noastre imediate. O călătorie prin Bulgaria sau Ucraina e grijitoare în acest sens.

Vedeți voi, spre deosebire de popoare

mai sanguinice și măncătoare de wurst, nu prea ne pri-căpem (sau pur și simplu nu le iese) și nici nu ne vine fierbesc să stergem pagini de istorie dintr-o bucătă, să reclădim orașe cu autostrăzi suspendate pe locul celor vechi și să măndărим rapid niște pagini de dicționar, pentru că apoi să ne trămbăjim pe bătrânu în continuă renastere antropoligică. Șă încercă și uită că n-a tîntuit. Nu, aici schimbarea vine trepat, chinutor de lent, precum picătura chinezescă, iar noi practicăm (conștient sau nu) sănătății ultră cu moderată înherență unei constanțe cu un respect vîlui pentru continuitate. Cu excepția cazurilor



... who to compare you like? The Three Musketeers, eh? If there was one of us... Blah-blah. You never read a book? Really confusing, but I... and you can be d'Artagnan, all?

în care amnezia subită ne aduce vreun căștig imediat. Cine ar fi în măsură să trateze mai bine trecuturi și viitoruri alternative decât cei cu spirit slav? În scris, în filme și, mai nou, în jocuri, domeniul în care ucrainenii de la GSC Gameworld ne-au dat de-a dreptul pe spate (cu tot cu calculatoare) cu seria S.T.A.L.K.E.R., iar acum vîreau trei ani, cei de la 4A ne-au tortură retina și mai ales plăcile video cu Metro 2033. Drept pentru care mă simt dator să vă informez că „Atenție, se închid ușile!” Cei care au urcat mai târziu să ferească linia narativă, căd spollerele



M-au spart cu efectele.

Brigada Diverse în alertă.



pândesc în colțurile întunecate ale articoulului. Urmează stația Lumina Cea De Pe Urmă, cu peronul după obligatoriu interzis.

Tunelul de la capătul tunelului

În caz că vă așteptați ca Last Light să fie vreun subtitlu hipotetic pentru transpunerea lui Metro 2034 în lumea viselor interactive, veți fi dezamăgiți. Romanul cu pricina nu se găsește niciodată în limba engleză, exceptând căteva traduceri stângace, neoficiale (nu că cea oficială a lui 2033 ar fi fost prea grozavă), cu atât mai puțin acum trei-patru ani, când demara proiectul de față. Drepți urmare, 4A Games au preferat continuare ad libitum peste predecesor, cu aportul autorului, Dmitry Gouldovsky. Finalul cărții Metro 2033 și totodată unul dintre finalurile jocului omonim îl găsește pe protagonist, Artyom, întorcându-se acasă cu inimă grea, conștiință încărcată și o focoasă nucleară în minus. Zile de austерitate post-apocaliptică firește, nopti de coșmar, vestindu-l că a fost văzut un Dark One care a supraviețuit, aparent, masacrului. Misticul Khan consideră că singura speranță a omenirii este salvarea creaturii, în timp ce Miller, liderul protectorilor metroului cantonați la stația D6, ar prefera să-l vadă mort, din aceeași veche teatru. În consecință, din pricina afinității sale telepaticice cu misterioasa rasă și mai ales a imunității față de atacurile el psionice, Artyom este trimis să-l dea de urmă. Nu sun-

cei mai mari dușmani, ci el însuși este regizorul propriilor drame și catastrofe. După un lung și de aventuri, eroul, mănat de frică (poate nu atât frica lui, cât cea colectivă), n-a făcut altceva decât să repeste gresela semeniilor lui, reiterând, la o scară mai mică, dezastrul care-i adusese pe supraviețuitori să trăiască sfârșitul lumii, în rețea subterană a metroului moscovit.

O cruce pe care a trebuit să o poarte și după zile, până când o voce familiară, Khan, îl trezește din coșmar, vestindu-l că a fost văzut un Dark One care a supraviețuit, aparent, masacrului. Misticul Khan consideră că singura speranță a omenirii este salvarea creaturii, în timp ce Miller, liderul protectorilor metroului cantonați la stația D6, ar prefera să-l vadă mort, din aceeași veche teatru. În consecință, din pricina afinității sale telepaticice cu misterioasa rasă și mai ales a imunității față de atacurile el psionice, Artyom este trimis să-l dea de urmă. Nu sun-

ci, veți vedea). Pe lângă ocupările medicale, marjale și de infrastructură (reparat și confectionat arme și munitioni, obiecte utile și șpole), aparent cele mai vechi profesiuni din lume au supraviețuit cu brio, alături de nevoia de spectacol, asadar, așteptăți-vă la câteva surprize interesante, hazili și plăcute. Stațiile sunt ocupate fie de neutrili relativ pasnici, de vânători, fie de cele mai importante fațăuri dedicate, adică de Hansa (o trimitere la partea novgorodiană a Ligii Hanseatici), de neocomuniști și de neonaziști celui de-al patrulea reich – iar Polis rămâne cea mai mare, importantă și cosmopolită oprire. Cum vânătorii ocupă niște poziții strategice interesante (D6), iar fațăuriile mai radicale doresc să-l impună fețe ideologice, mai mult prin luptă decât prin discurs pașnic, situația și că se poate de agitață. Adăugăți tâlhari, monștri, pericole mai mult sau mai puțin radioactive, precum și misterioasa nouă lume de la suprafață și

Gara te așteaptă, suprapopulată

Cu mici excepții, metroul rusesc nu s-a schimbat radical de la prima iterată. În continuare, omenirea, foarte să supraviețuască puținere resurse care o despart de nefință. Clasică ocupație de creștere a ciupercilor, respectiv a porcilor cu ciuperici, rămâne de bază, dar îi se adaugă meserii năstrușnice precum pescuitul și trierea capturi cu contorul Geiger sau prinsul de creveți (deli-



Ospitalitatea e un lux în Metro.



Rezultatele ideologilor prost aplicate.

Stay out of daylight and stick to the shadows. They hate your kind friend.

lămurijă-vă că avem de-a face cu o lume de joc vie, interesantă și complexă, care, mai ales prin deciziile rasel umane, își cauță un nou sfârșit sau, poate, cu noroc, un nou inceput.

În ciuda bugetului minuscule și a echipei restrânsă, cei de la 4A nu au precupejt niciun efort în a reda efer- vescent această lume, iar comunitățile sunt mai mari, mai animată și mai complexe decât în 2033. Te poți opri la fiecare pas să admiră forfota moarte a oazelor locuite, să observi cetețenii metropolii vizându-și de rutina zilnică, să ascultă povestile și conversația, adesea deloc banale, la chiar să interacționezi cu toate acestea. Într-o măsură limitată, ce-i drept. Atenția pentru detaliu este de-a dreptul zdruitoare, atât din punct de vedere artistic și al designului, cât și tehnic vorbind. Micile detaliu - pre- cum masca de gaze care se murdărește și trebuie stear- să manual, la apăsarea unui buton, insectele care zboără alături pe lingă nevane sau îndrăgescăză chlar să îi se așeză pe față în zonele cu umerezălă excesivă, pânzile de păianjen care-ți ingreunează mișcarea și pot fi incen- diate cu brișeta din dotare - dau un plus imens la capitolul atmosferă. Modelarea, texturile, iluminarea de ex- cepție (ca mai bună pe care am văzut-o vreodată), cred și efectele speciale se reunesc într-un spectacol dificil să nu imposibil de contestat, care te face să-ți lași ba- lele pe tătaratură chiar și în cele mai nepotrivite momen- te, în care ar trebui să te affli pe fugă sau ciomagind opo- zitia. Aspectul audio, comparativ mai simplu și mai puțin impresionant, reușește totuși să înăpudă cu brio, cu mici sclăpuri geniale îci și colo. Unele sunete, ambien- ţe și melodii încă mă bântuie și completează perfect momentele de explorare, lupte, dar și pasajele metafizice, ca să zic așa. Totul este bine legat de o poveste sur- primătoare de convingătoare și destul de lipsită de stereo- tipuri, dar și de niște dialoguri scrise în general cu mețegesug. Singura tulburare mai evidentă apare la capi-

Artyom ridică miza.



tolul voic, cu puternice oscilații între excepțional și anost. Monologul lui Artyom sună convingător, chiar apăsător, Khan și Anna fac roluri de zile mari, un anumit Pavel are o partitură fantastică, în timp ce aportul altor personaje e mai degradabil. Last Light sună mult mai convingător pe rusă decât pe engleză, însă, pentru a beneficia de asta, cei mai mulți dintre noi vor trebui să por- nească subtitrările pe engleză, ca apoi să constate că numeroase scene sunt interesante de banter nu sunt titrate defel (sau apar mici probleme tehnice și titrarea nu se declanșează). Or, explorarea lumii și cunoașterea ei fac parte integrantă din gameplay, ba sunt chiar esențiale (despre asta, mai târziu), apăsător, cei care doresc să exploateze jocul pe deplin sunt siliși să se mulțumească cu engleză infuzată cu accente rusești, evident, usor pen- bilă și nelăsolabil ei uneori.

Drumul spre lumină scărțăie pe șină

În ciuda efortului imens de a crea o lume profundă și credibilă, Metro: Last Light rămâne proiectat ca o ex-

periene tunelară, mai mult la figurat. Zic mai mult la fi- gurat fiindcă, de data asta, vei petrece mult mai mult timp la suprafață sau prin arene inchise și rute alternati- ve. O bună parte din joc, îi se arată și îi se spune exact ce se face, ești dus de mână, apucat de beregătă, tărit de picior, respectiv aruncat în gol. Uneori, asta merge la țanc și trebuie să spun că scenele scrise sunt, ce-i drept, realizate cu mult fier și simplitate, în general de mare efect, însă mai puțin și pe contrarimpă cu atmosferă și propriile dorințe de explorare liberă. Efectul are loc și în frecvențele pasajelor în care Artyom e însoțit și se bucură de un soi de semi-libertate. Pe de o parte, NPC-ul ură după tine că e grăba mare, stricându-ți dispoziția de ex- plorare într-o oarecare măsură, pe de altă parte, ai cun- vrea să răscolești cotloanele întunecate ale zonei prin care treci. și dacă asculti de NPC-uri, s-ar putea să rateze unele detalii și secrete absolut savuroase. Plimbările prin aşezări, condimentate cu dialoguri și evenimente interesante – în care însă nu prea poți interveni, deși ideea e că se poate de tentantă și cumpărăturile (muni- și militară rămâne moneda principală de schimb) sunt

Ca-n Vestul Sălbatic.



De data asta, o căutăm
cu lumânarea.



alternate cu sevențe în care explorezi de unul singur, cu lupte intense împotriva oamenilor sau bestiilor, curse nebune contra timp- și mici pseudo-puzzle-uri de orientare. O atenție deosebită însă au primito portiunile de furiaș și ambuscadele.

După cum te ajută jinta și munitia, poți să măcelărești adversari umani precum un Rambo, să pui la cale cu atenție ambuscade devastatoare sau pur și simplu să te furjezi pe lângă ei, folosindu-te de umbre, rute alternative și mijloace de ucis silențioase sau, și mai bine, tradițional pumn în gură care-i trimite la culcare și-l păstrează constelația nepărată. În acest sens, Artyom s-a făcut cu un ceas reprezentat, multifuncțional, vizibil aproape în permanentă. După inspirația seriei Thief, pe ceas apare un LED care, odată aprins, îl trădează vizibilitatea. Astfel, poți naviga prin niveluri ca un veritabil ninja, folosindu-te de acest mic ajutor și de regulile de bun simț ale furiașului: stai pe vine, mergi prin umbre, căt mai aproape de peretii și nu te apropiă excesiv de inamici din față. Deși navigarea silențioasă a unor segmente se dovedește o problemă de răbdare, iar eliminarea non-letală a NPC-urilor devine o formalitate, există și destule portiuni unde trebuie să-ți alegi cu grijă terenul de luptă, pentru ca victimele pumnilor tăi de oțel să nu fie remarcate de camarații lor. Conversațiile gâzdui, care insuflă test, adesea portiunile de stealth, sunt în general interesante, numai că, dacă ești pus pe treabă, se dovedește că trebuie să le aștepți finalul, moment în care adversari o lău din loc și se placează în pozition mult mai convenabile pentru tine. Dacă oprești curuentul, cel mai adesea va veni cineva să remedieze problema – de regulă singur, dându-ți ocazia perfectă pentru a-l anihila sau pentru a-ți croi drum pur și simplu mai departe. Cât despre ceilalți, cel mai frecvent se vor mulțumi să-și

încarcănd un mecanism de deblocare.



aprindă frontalele și să-și vadă de treabă. Mai suflă într-o lampă sau lumânare, verjă oală de ciorbă pe foc pentru a-l stinge (un spectacol vizual aparte), mai ademenești gâzile în colțuri obscure ciupind coarda vreunei coze și curmă-curmă tot răzbăți. Ba chiar cred că mi-am băut recordul personal la desfășură și înșurubat becuri, după ce un NPC aliat m-a incurajat, spunând că nu-i chiar așa fierbere și oricum porti mânusă.

Pe căt de frustrante puteau deveni astfel de încercări de tupilarie în primul joc, pe atât de savuroase și pline de opiniuni sunt portiunile de stealth aici. Singurele obiecte solide în legătură cu acest aspect pe care le aruncă în față Metroul sunt Al-ul, destul de variabil și, zic eu, subdezvoltat, alături de partea sonoră, mult mai puțin elaborată decât ar fi de dorit. Atâtă vreme că nu alergi de nebun pe traverse metalice, ești în siguranță. NPC-urile nu se întrebă unde le-au dispărut camarații și nici nu persistă în tentativile de a remedia „defecțiunile tehnice” provocate de Artyom. Nu aprind lumina la loc, nu exploată mal temelnic zona situației după ce un camarad s-a făcut dispărut și uneori e perfect posibil să alergi direct în față unui NPC pentru a-l da somn, fără ca acesta să albă vreo reacție utilă în acest timp. Dacă tot au imprumutat de la clasici, puteau să meargă până la capăt, dându-ți posibilitatea să tărești și să ascunzi NPC-urile moarte sau inconștiente și implementând un comportament mai divers și complex. Chiar în aceste condiții, merită să te furjezi și este extrem de satisfăcător, mai ales că nu-mai astfel potrigeaza cu urechea la niste conversații extrem de intereseante. Unele sunt pur și simplu pentru culoarea locală, altele dau indicări importante, însă unele aparte sunt cele care îți confirmă că ai făcut bine să eviți vărsarea de sânge, sau dimpotrivă, te frustrează la maximum și te fac dormi să te răzbiuni pe nenorociți în mijlocul cărora te-ai strucură.

După cum puteți vedea, tratamentul anticelulitic lansat în subteran s-a dovedit un lamentabil eșec.

Mostră de măiestrie tehnico-artistică în arta iluminării.



Evadare spectaculoasă.

Heil și la mai mare!



Plei, dracel



Dus cu pluta.

The shotgun is a reliable weapon for dealing with enemies at close range. It has a high rate of fire and can quickly dispatch multiple foes.

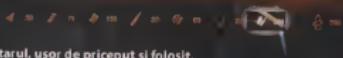
Dansând cu plumbii

Știi, abordarea mea de plină acum s-ar putea să fie surprizătoare și carecum în contradicție cu reclama jocului. În fond, vă așteptați la un shooter la persoana întâi și n-am zis mai nimic despre conflictele armate. Ei bine, Metro Last Light abundă și în acesta, desigur, în funcție de cum abordezi și segmentele care îți dău de aleas. Totuși, nu vorbim de shooter-ul sadea. În care îngropi în plumb interminabile armate înarmice, iar segmentele în care conflictul deschis și singura opțiune sunt bine infiicate în ansamblul narrativ și succesiunea de fățete ale jocului. Arsenalul rămâne în liniile mari similar cu cel din predecesor, constând în replici destul de fidèle după arme deja existente, de la revoluvere și puști de vânătoare la eternul kalash. Fiecare tip de armă se simte aparte și are o viabilitate destul de ușor de dedus în context. Alături de ele, nu lipesc nici arme personalizate, mai rare, precum un shotgun cu patru țevi, excesiv de eficiență sau cele fabricate în pântecul metroului, de-a dreptul devastatoare, care funcționează cu aer comprimat. Acestea din urmă vin cu pompe care-ți permit să le încarci la putere maximă. Însă nu te poți plimba întotdeauna cu ele suprancăricate, fiindcă presiunea scade în timp. Asta cel puțin până le instalezi o supapă care-ți permite și asta. Da, armelor le poți aplica o serie de îmbunătățiri, iar opțiunile variază în funcție de specificul uneiței. Poți puine amortizoare pentru a reduce zgornostul și lumina generate la apăsarea trăgăcuiului, stabilizatoare care fac tîta mai precisă și reduc reculul, o gamă variată de cătări, inclusiv lunte cu infraroșu, transformând un catăr ordinar într-o adevărată sculă de ucisi.

Desigur, atașamentele costă bani grei (a se căuta cartuze militare), însă, din fericire, ajută faptul că pe unele le veți găsi direct îmbunătățite, măcar parțial, pe câmpul de luptă. Arsenalul satisfăcător de bogat și placut la utilizare (cu mici surprize, pe care nu vă le strică) este completat de cuțietele de aruncat pentru anihilări mute, dinamică, grenade incendiară și chiar claymores, extrem de utile în numeroase situații. Predeosebite de 2033, în Last Light ajungi să te simți cu adevărat puternic, însă niciodată în deplină siguranță. Resursele sunt mai abundente decât în predecesor, însă tot nu lasă loc de prea multe excese – lucru valabil și ales pentru treptele superioare de dificultate. Odată alertați, inamicii descad asupră-ți cu o ferociitate terifiantă, fie că e vorba de monstruani sau de bipezi. Oamenii vin să te caute, te scot din cuib cu grenade și adesea își coordonează interesant eforturile. Însă sentimentul general este tot unul de inconșistență, pre-



La un pahar de vorbă.



Inventarul, ușor de pricuput și folosit.

PURCHASE

Kalash 2012
At the start of World War 3 this was the best assault rifle used by the army. It is extremely sought after in the Metro due to its high performance.

115



Kalash 2012. Adjudecat!

cum în cazul furisitului. Cu toate că sunt niște inamici de departe mai interesanți decât bestile, bipezi se mai agăță prin decor, aleargă uneori în cercuri anapoda fără să te vadă, iar comportamentul lor nu prea dă semn că ei ar fi în cont de specificul armelor din dotare. Dîn fericeire, odată ce se îscăză iadul, nu prea împotriva să bagă de seamă multe astfel de hibei, iar provocarea este pe măsură dificultății alese. Pe lângă scenariile mai libere din fire, avem parte și de o doză de sevențe scriptate, în care tot ceea ce trebuie să faci este să supraviețuiești. Nu tocmai pe placul meu și în sprijinul atmosferei, dar bănuiesc că perejil tunelului virtual cereau un deznodămînt controlat pe alocuri.

De gradul trei

Monștrii au și ei parte de momentele distințe pe scenea jocului și vin într-o paleță satisfăcătoare de diversă. Clasicii nosalii nu lipsesc, alături de suraticelor mai mari și mai violente, însă se fac în continuare remarcări printre proștile de-a dreptul atroce. Principalele lor arme sunt atacurile rapide și numărul mare în care te încolțesc, ducând la lupte mai de-

grabă cantitative și plăcăitoare. Nu de puține ori, precum în primul Metro, ai de infruntat hoardele barbare până când vine un lift, se coboară vreun pod sau apăre o barcă, în sevențe care au rezultat să mă între maxim. În lipsa alternativei inteligențe, acolo, producătorii aruncă tot ce pot în tine, iar finalul fericit al evenimentului te găsește meditând la sensul vieții pe un morman de lejeri. Pe acestea le-am și trăiat, în sensul că, odată ce am mărită că producătorii nu s-au descurcat de acest prost obicei, am păstrat deliberat în Inventar mereu un efectiv complet de grenade in-



Night vision.



... și executăm adversarii...

pendare. Manevra 1: selectezi grenadele incendiar și echipize pușca de vânătoare. Manevra 2: găsești un colțisor confortabil aproape de punctul de ieșire. Manevra 3: aștepți să se apropie suficient armenești, după care te baricadezi cu foc. Rezultat: fiindcă sunt suficient de proaste, cele mai multe dintre lighioane vor fi consumate în incendiu, scutindu-te de prea multe emoții. Cele care ajung din cînd în cînd lângă tine pot fi îndepărtate rapid cu un baraj de aice; în plus, faptul că nu pot navălî toate grămadă îți dă suficiente timp să încard. Și tot așa, până se termină monștri sau ajunge lifulu/barcă/trenul/etc. și o poți steriliza englezete. Nu tocmai distractiv, aş obiecta. Cheapass, cum să zic.

Arahnidele se dovedesc în schimb adversari mai interesanți, mai ales în grupuri, din pricina toleranței extreme la plumb, compensată de fotofobie și condimentata de faptul că pasajele în care le întâlniești sunt adevarătă hășuri de pânză, care-ți reduc sever mobilitatea până le părășești. Aici intervine efectul Alan Wake. Trebuie să te asiguri că ai lanțema încărcată (dacă nu, o incarcă cu dinamită din dotare) și că nu scapi bestiale din lumina, urmărindu-le cu o pără când dau cu cracii-n sus, ocazie perfectă pentru a le administra pedeapsa cuvenită cu maximă economie de muniție. Cum drăcoasele au obiceiul să atace în grupuri, se transformă într-un dans pațit și înfrățitor deopotrivă. Nu lipsesc nici amfibieni, susceptibili la grenade, deși clasicii demoni înaripăți, numai buni pentru aruncătorul de săgeți bozează sugestiv Helsing și pușca cu lunetă sau un sol de greieru cu atacuri sonice, alături de o serie de întărișuri mai... speciale.

Da, avem și lupte cu bosii. În niște sevențe destul



Stingem lumina...



... sau îl troşim în plină figură.

Get in the sidebar! Metro



Pe urmele instalatorului.



Radscorpion sau pe-aprove.



de confuze și puțin convingătoare, dacă mă-ntrebă. Un adevarat rege al mașinilor (Terente și mic copil prin comparație) te va face să îți opăzi disperat, căutând să-l piști zilelor, într-o confruntare nu tocmai memorabilă. La fel, un alt boss, după ce cade printr-o podea din lemn, te așteaptă într-o arenă că se poate de clasică. Acolo, dacă supraviețuiești destul și te ocupi de aghiocanii dânsului, constată că-i poți face să dărâme nisca piloni de susținere. Însă, în caz că te așteptă, firește, să-l cadă ceva în cap la un moment dat, așteptă degeaba. Trebuie uciș prin forță brută, iar stălpii respectivi nu oferă decât niște momente în care poți indesa muriile relativ limită în dânsul. Mai încoară, ditamai huiduma să-jezează nebușnete către tine – hindică asta șiu boșii din Last Light, să-șarjeze și mai multe nu – într-un scenariu destul de familiar. În care abia dacă ai timp să-l întreți părțile cu adevarat vulnerabile, îl păcălești cu explozibili, mai exploatezi vreun glitch în comportamentul lor și cumva scapi cu viajă. Slab, slab, foarte slab. Aici rămâne destul loc de imbuințărije, deși, dacă stau să mă gândesc, cea mai mare imbuințărire ar fi fost eliminarea lor din joc.

Per total, Last Light atinge cota maximă de calitate în sevențele stealth contra bipezi înarmați, în niveluri

scufundate în beznă, când te strecuri printre ruine și mecanisme, lovind din întuneric, iar puținile lumini existente îți oferă un spectacol într-adevăr de neuitat, care nu poate fi defel ilustrat în capturile de ecran, ci trebuie experimentat pe viu.

Conu' Metro și criza de identitate

Cu toate că, odată cu titlul anterior, Metro a găsit o nișă numai bună, iar amprenta lui aparte îl face recoscibil de la o poartă, nu-mi pare totuși că și-a găsit încă identitatea. Pe de o parte, e o experiență tunelară, condusă, dar una care lasă loc de explorare și se dorește parcursă liniștit, cu răbdare și atenție la detaliul.

Sevențele de acțiuni frenetică sunt bine alternate de momente de respiro, furișul se poate transforma oricând într-o fugă nebună cu o hăită de monstri pe urme, în timp ce plimbările lejore prin stații locuite, în căutarea povestirilor tuturor personajelor, contrastează bine cu expedițiile la suprafață, unde te găsești mereu contra timp, în limita filtrelor disponibile pentru masca de gaze și sub teroarea puternicelor creaturi care locuiesc vecnea casă a moscovitilor.

Deși momentele de plimbărică se impletește mult mai bine, mai organic acum cu cele de tupilaț, cu acțiunea frenetică ocazională și cu momentele scriptate, nu se poate spune despre niciunul individual că ar fi excepțional; deși dozajul este aproape optim, cam toate elementele distincte se află în căutarea maturității. Totuși, tema centrală și prezentarea ei primează din punct de vedere calitativ, ajutată de grafica excepțională, și conștienscă și atmosferă de neutră. În schimb, până și în privința eroului central și a relației jucătorului cu acesta, producătorii nu s-au putut hotărî foarte clar asupra unei abordări anume. Pe de o parte, avem eroul tacut, ale cărui gânduri pot fi culese din monologurile ce separă nivelurile, dar și dintr-o serie de fol de jurnal imprăștiate prin joc, pe care le putem culege și căli. Pe de altă parte, adesea, în timpul sevențelor scriptate, ni se atrage atenția asupra unor elemente menite să stârnească un răspuns puternic emoțional, cu răspunsul lăsat totuși la latitudinea noastră. Parcă nu se pot decide dacă jucătorul trebuie să-l creioneze pe Artyom sau pe Artyom trebuie să se insinueze în mintea jucătorului și să-l aducă în personal. Astfel că dezmodumările este unul deschis.

Personal, aș fi adoptat modelul unei povestiri inchise și l-aș fi pus pe Artyom să trâncănească de zor și cu celelalte personaje pe o construcție narrativă cu un singur final bine precizat. Nu de altă, dar mi se pare că-s-ar fi putrivit mai bine în ansamblu jocului. Asta e valabil atât pentru predecesor, 2033 (care oricum avea chiar modelul de final în carte), cât și pentru Last Light, o construcție ceva mai liberă, dar în care din nou unul dintre finaluri mi-a părut mult mai firesc, mai puțin forțat decât celălalt. Inconsistența devine adesea evidentă și la nivel de interacțiune cu mediul și cu celelalte personaje. Umerii, Last

Cam așa arată finalul unui moment scriptat în care ai avut de așteptat vreun lift.





Veneția subterană.

Să fie un nosalit?

Light se arată mai interactiv decât este de fapt, alteleori, dimpotrivă, ocupat cu scrierile, pare să ignore complet când încerci să spui și tu ceva, timid.

Intr-adevăr, din nou, avem disponibile două finaluri distincte, care au loc în funcție de comportamentul tău și o serie de decizii din momente cheie, mai mult sau mai puțin evidente, grație unui sistem etic ascuns. Din păcate, rupurile de ritm au loc uneori în momente complet nepotrivite și pot provoca niște confuzii majore. Imediat după o luptă intensă (despre care nu poți fi sigur că s-a terminat) ai ocazia să întreprini o acțiune care afectează finalul jocului. Însă acest lucru nu este prea evident. La fel, după ce jocul îți aruncă în carcasă adversari pe care nu ai de ales și trebuie să-i elimini, îl se servește un segment în care, din nou, decizia de a crăta viețile unui val de inimici puși pe hârtă se poate dovedi hotărâtoare pentru deznodințământ. E suficient să scapi o serie de conversații sau detaliu din așezările (lucru deloc dificil), cu aceleași consecințe ca altereză finalul. Mai grav e că o bună parte din aceste acțiuni sunt complet contraintuitiv. Sunt sigur că până și cei mai puțin paladini vor fi infuzați de usurință absurdă cu care poți pierde finalul bun, în cluda adoptării unui comportament care conduce destul de clar spre acea luce. Pedigree-ul aparte al lui Last Light face însă și din această aparentă balibă un posibil punct forte, cu tălmăcirea de rigoare, după cum veți vedea.

Hard to be a good (sic!)

Nuanță interesantă care mi-a fost mai evidentă acum decât în cazul lui 2033 este că producătorul punc-



Bătălia laserelor.

tează prin acest sistem de moralitate ambiguu și adesea abscons că de greu este, de fapt, să faci bine; nu este destul să leci decizile bune în momente cheie, nici să eviți pe căt posibil vârsarea de sânge. E mulă să te uji bine la apropoile tău, să nu-ți impună avutul și-a modest, să ai mișă până și pentru bestile etern suspuse instincțului. Să ucizi cu mișă și numai când trebuie, fără a trage niciun giong în plus față de căt e necesar pentru a te apăra. Trebuie să joci cu o onușită stare de spirit, complet deschis la lumea jocului, dispus să cauți binele până și în cele mai intunecate colțuri ale firii personajelor care-ți vin încale. O tentativă lăudabilă din partea echipei, însă nu reușită până la capăt și nici suficient de evidență încât să sugereze mai clar la ce nivei profundi îți poți intra în persoana).

Gânduri la capăt de linie

Pentru mine, Last Light a fost o experiență cu mult mai captivantă decât Metro 2033. Producătorii au învățat lecții importante în timpul dezvoltării primului joc din serie, iar asta se vede din plin și aici. Deși e departe de perfectiune și se luptă să-și găsească deosebită natură, îmbunătățirile sunt imediat evidente în mai toate departamentele, inclusiv în privința interfeței. Excepții notabile fac QTE-urile, dar și rotunjimile lipsite de bumbac aruncate în grăba, despre care nu sunt sigur că au fost incluse oportun. Există, desigur, mici bug-uri de AI, situații amăgitoare, în care te trezegă blocat de o barieră invizibilă când în situații similare te puteai cocașa sau strecura prin locul propus, ceva mai mult babysitting din partea

Să apredem o luminare
pentru Crysis 3.





NPC-urilor decât e sănătos, însă, la final, nimic care să strice jocul cu adevărat. Poate cele mai concise plângeri le-aș avea la adresa mouse-ului, implementat cu o oarecare imprecizie specifică mai degrabă controlului de consolă și în privința opțiunilor grafice, foarte sărăc în regla-

je detaliate. Nici cămpul de cuprindere nu poate fi ajustat după bunul plac decât editând fișierul de configurare, iar asta se face cu prețul apariției unor distorsiuni de tip pernă și unor mici aberații de redare și animație.

Din vreo mie de screenshot-uri făcute pe parcurs, am urcat din prima vreme 8-900, nu de altă, dar mod-on blur-ul care le-a compromis nu poate fi dezactivat în totalitate. În loc să te lase să-l judezi după cum te taie capul și să facă compromisul optim între puterea de procesare și propriile preferințe vizuale, îți arunci-nas niște trepte generice de setare, ai căror efect detaliat nici mică nu mai este descris în Interfață, precum în 2033. Totuși, am remarcat îmbunătățiri vizuale radicale, animații mai fluide și realiste. În condițiile în care Last Light rolează cu certitudine mai bine decât Metro 2033. În schimb, jos pălăria pentru detalii. Cine s-a uitat unde

Acasă la Coana Mare.



Un binemeritat moment de refugare pentru abstinenței măcelului.



nu trebuie pe internet și te, ahem, dedesbururile muncii de texturare și nebunia echipei care a împlinit detaliile la maximum. Din nou, excesele tehnico-artistice cad greu la retinării ale acordur, însă într-o abundență mai lesne di- gerabilă decât în predecesor. Subtilitatea este o lecție pe care 4A mai are până să o stăpânească pe depin.

Dintre aspectele mai puțin fericite, amintesc și posibilă separare ca DLC contra cost a modului Ranger, care, chiar și așa, ar fi trebuit oferit în mod gratuit, cu atât mai mult cu căt nivelul general de dificultate a fost vizibil redus, iar pentru fanii seriei, Ranger Hardcore e singura opțiune viabilă de parcurgere a jocului.

Cât despre ceea ce rămâne, m-am ales cu un set de amintirii frumoase, peisaje superbe, palpitări în momente tensionante care au făcut deliciul popasului virtu-al în pielea lui Artiom și cu nenumărate povestiri comi-

ce, triste sau de-a dreptul tragică despre oameni. Dacă nu î-lăsă primit pentru recenzie, știind ceea ce stiu acum, î-aș jucați cu siguranță... însă, probabil, după o leitfisă mai serioasă.

În ultimă instanță, la cota sa maximă, Last Light se vrea a fi un surajoc: o experiență intensă, apăsătoare, care te trimite, de fapt, la iugul cu tine însuți. Odată căstigă bătălia, lanțurile hăde ale egomisului se vor sfârâma, vei găsi ieșirea din labirintul proprietilor angoase și vei vedea... ultima lumină - ultima lăcărare de bine până și în sufletul celei mai pierdute ființe. Ar fi păcat să-l ignorăți.

*P.S. Scuzăți, vă rog, tonul ușor dramatic al articula-
lui, dar pur și simplu șsa-mă-l iști, dădând că amprenta
lui Last Light își menține efectul mai mult decât un deodo-
rant pentru sportivi. ▶ Caleb*

VERDICT LEVEL

- grafici și atmosferă de excepție, prejucă incredibil,
- numărul de top, poezie surprinzătoare de reacții,
- secvențe tensionante de rugăciune
- Alți valori actină de o calitate variabilă
- unica cruce: doza propriei identității
- anumite probleme tehnice, săraci în setările pentru un joc de PC

PE SCURT

Într-un lume postapocalitică de vicioz, Last Light se poeziează într-o lăcătușă în legătură. Un proiect cu încredințări evidente, pe malul unei planinări, dar care se uită uneori în curtea vecinală în propria-i detriment, răndind aci ce să stă drept în fața criticilor concurrent. E un mural

înconjurat de critică deosebită.

Oferă tot ce trebuie să pozeze un joc de PC.

CERINȚE MINIME Procesor Intel Core i3-2100, Memorie 4 GB, GeForce GTX 650, 1280x720p

8.5

ALTERNATIVA BIOSHOCK: INFINITE

Apogeul axiomatizării și forțe speciale. Ceva mai bine încearcă și clasic, cu acțiuni mai consistentă și prelevant mai variată. În plus, jocul are multă mai multă lăcătușă și o povestire mai interesantă. Totuși, marătoarea și jocul de Last Light își menține grafice și priușă de detaliu care enaltează atmosfera.

GOD OF WAR ASCENSION

Exagerare humanum est

Din străfundurile Tartarului până pe cuimile Olimpului, nu cred că mai există ființă mitologică pe care ultrazelosul Kratos să n-o fi crescat puțință cu briceagul din dotare. Pantheonul elen zace într-o băltă de sânge și măruntale zelești. Hades... mai mort decât de obicei. Din Helios a rămas doar capul, reprofiat în lămpă low-tech. Restul pleștei celeste dat în primire într-o apoteoză de slinge, viscere și QT-E-uri. Dar mi-a fost dat să văd un personaj mai încrâncenat decât Kratos. Dar îmi place. O fi el mai bidimensionala decât siliuetele desenate pe amforele de propagandă spartane, dar i-a tăiat Imperiul pe Zeus (un individ deosebit de suspect pe care am ajuns să îl urasc încă din fragedă pruncie, când familia mi-a pus în brațe Legendele Olimpului, iar o mătușă m-a binecuvântat cu Metamorfozele povestite copiilor) și astăzi transformă într-un individ ok în ochii mei.

În urma mea opiniei, Kratos ar fi meritat călăiva ani de odihă la umbra unui arbust de ambrozie, dar celebritatea are prețul ei. Publicul încă nu s-a saturat de sânge. Între două decapitări și-o tragere în trapă, tot își mai găsește timp și plăcere pentru o evicerare cintărită, bărbătească, hașă! Spartanii din showbiz nu cunosc odih-

na. Finalul lui God of War 3 l-a lăsat pe meșterul Kratos fără inamic cu un potențial comercial ridicat (nu știi căți dintre voi ați plătit banii grei ca să îl vedeați pe spartan cum îl cășpește pe Moș Crăciun cu o acadejă virgată), deci God of War Ascension este un prequel al seriei în care am asistat uimitorii la un genocid zeic în toată puterea cuvântului.

Snuff spartan

Au trecut vreo cîteva săptămâni de când am pus mâna ultima dată pe PS3-ul redacției, și deja am reușit să uit care, mai exact, și problema lui Kratos în Ascension. Îmi amintesc ceva legat de un jurămînt înă căst și o prinse cu cele trei Furi angajaț de zel. De fapt, cam asta e tema jocului. La tot pasul întâlnesc căte-un amărăt pedepsit de Furi pentru promisiuni și jurămînte nerespectate. Până și Arhimede, săracul, a incasat-o de zel, sfînduc în-a reușit să termine o statuie imensă (și undințe niveliurile jocului, foarte impresionant, de atîței) inclinată... am uitat căruia zeu. Cel mai probabil Apollon, căci în minte un puzzle cu un felinar imens. Dar era o statuie mare pentru un zeu mare care, probabil, compensa pentru ceva, nu mă hazardez în

Saru' măng, oracolu-i acasă?



afirmații, poate mă trezesc și eu cu furile pe urme, și n-am cu ce să le servesc. Așadar, revenind la problemele spartaniștilor noștri, parcă am căteva flashback-uri cu vreo cinci perchi de săni modelați după standarde internaționale, metri de intestine scoase, o tanără la bus-tul gol țare zbura prin perete cu un Kratos nervos de gătit el. Că avem de-a face cu un God of War clasic. Cînd, peste ani și ani (săptămâni și săptămâni în cazul meu), tot ce înțeles poți aminti despre fruh nativul al unui joc este „beți, îi băji pe unii rău de tot, DA' RĂU!”, el că ai butonat God of War. Difă acest punct de vedere, și Ascension se inscrie perfect în tiparul bine stabilit de primul God of War acum mai bine de opt ani. Ceea ce înseamnă că aveți de-a face cu un action clasic, extrem de violent, deosebit de aratos și cinematic, cu un sistem de luptă nu foarte complex (în comparație cu alde



Creierul operațiunii.



Bayonetta, de exemplu, sau cu un Devil May Cry mai vechi), dar satisfăcător pe termen scurt prin efectele pe care le produc pe ecran (evicerări, mutilări, dezmembrări și asa mai departe). Așadar, God of War: Ascension nu-și face înalțări de rușine și ne îlvează o porție exagerată de spectacol marțial.

Lanțul sălbăticinilor

În Ascension, lanțurile lui Kratos și căteva arme cu ușă limitată ce pot fi culese de pe jos (am identificat o suljă, un clocan și o sabie, posibil să fie mai multe, dar nu m-am prea folosit de ele) sunt cam singuri tăi prieteni. Oferta parță era ceva mai diversificată, cel puțin din punct de vedere estetic, în al treilea God of War

mai degrabă să vă sincronizați bine mișcările și să vă alegeți „arma” și combo-ul în funcție de situație. Cine preferă jocuri gen Bayonetta, de exemplu, ar putea să găsească destul de săracă oferita lui God of War, dar nu-i poți mulțumi pe toți. Dificultatea este cea cu care am fost obisnuiti. Pe Normal, avem parte de o „călătorie” relativ lină cu o serie de spike-uri absolut enervante, cauzate ori de către inamic prost dozaj, ori de vreo secțiune de platforming mai suspectă. Am trecut destul de calm peste majoritatea, dar în vreuo două situații am simțit că liniile să pisez DVD-ul și să-l beau cu un paroh de votcă stucărată prin radiatorul PS3-ului. Justiție poetică, deoarece acum cățiva ani era să mor de răs când Mitza mai avea puțin și sărea pe geam din cauza lui God of War 2. Dar, în rest, v-am mai spus, accentul se pune mai mult pe spectacol. Dacă dorîți o provocare titanica, v-aș sugera să îl jucați pe nivelul maximum de dificultate. Mie mi-a fost frică de o clidere nervoasă și l-am butonat pe Normal.

Casa Poporului

Ascension nu face excepție de la normă și arată incredibil de bine, mai ales pentru un individ care n-a făcut cunoștiință cu seria și n-a avut timp să se obișnuiască cu grandomania arhitecturală a designerilor care și-au lăsat amprenta asupra lui God of War. Însă, n-am putut să nu observ că, cel puțin în cazul lui Ascension, estetică pare că are întărietate în fața funcționalității. Decorurile, ca în totdeauna, arată superb. Sub acest aspect, God of War Ascension este un kitzsch grandios. Acestea sunt cuivinte-le aproximative ale lui Codrin, un coleg de la Chip care m-a vizitat când administram o porție sănătoasă de justiție spartană unui grup de pseudo satiri în timp ce călăream un șarpe imens de aramă printre cățeva tunuri înțense (cred că se vede și un munte în background), iar camera se poziționa în cele mai spectaculoase unghiuri de filmare, foarte avantajoase pentru petisel, dar incredibil de inconveniente pentru personaj căt un bob de orez care încercă să mutileze alte persoane, și ele căt boabele de orez. Da, am avut căteva probleme cu camera, pentru că unul sau mai mulți indivizi au tănit mortiș să-mi arate CĂT DE FAIN E DECORUL. În timp ce o duzină de neleguțăimi căruia halebarde pe spini și nu le puteau face nimic pentru că

UITE ȘARPELE, CIOLANE!!! Dar, oricât de mult și incerc să o neg, căteodată îmi plac kitsch-urile grandioase, căci, fără ele, n-am avea spectacol. Macar o dată pe an, merită să te plimbi printre colozi Greciei virtuale fără să-ți fie rușine ca îmbrățești declinul. Cățiva ani de supraaglomerare a simțurilor m-au cam imunizat împotriva sindromului Casa Poporului afișat de

multe shooter, action-uri și alte drăcări AAA. Însă seria God of War, inclusiv cel mai nou membru al familiei, au reușit să-mi gădile simțurile într-un mod plăcut.

În schimb, designul de nivel mi se pare ușor neinteresant din punct de vedere funcțional. Explorarea este menținută la minimum, „secretele” sunt cam usor de găsit și, de obicei, locurile unde vei fi ambuscadat ca ulițăi spartan sunt vizibile de la o poștă. Cu căteva excepții, puzzle-urile sunt doar o formalitate, iar unele sunt puse acolo pentru a cauza și mai mult spectacol. Nu voi insista prea mult, căci avem de-a face cu un simbolism general al gaming-ului AAA, nu cu Ascension singularul care se face vinovat de aceea mică compromisură. Scuza lui este că face bine ce face. Mi se pare că Ascension este un God of War purăsing. Cu menținerea că, dacă aveți cevo (rău) împărțit cu frânza, sigur Ascension n-o să vă schimbe radical părărea.

P.S: O adiție majoră este multiplayer-ul. Din nefericire, n-am apucat să îl încerc (când om putut eu, n-ou putut conexioneaza și contul de PSN), aşadar, nu vă pot spune nimic despre el, lucruri pentru care îmi cer sincere scuze.

► ciòLAN

(unde aveam „mânușile” lui Hercule... „ghearele” lui Hades și biciusa lui Hefaistos). Aici, în Story Mode, avem doar clasicele lanțuri (Blades of Chaos), adică trademark-ul lui Kratos, pe care, ce-l drept, le putem augmenta cu patru elemente: Soul of Hades, Lightning of Zeus, Ice of Poseidon și Fire of Ares. Fiecare are propriile combinații (pentru a le „descula” va trebui să investiți deja obișnuințele orb-urilor roșii), și sunt îndeajuns de diferite (efekte și întrebăriunțări) încât să nu simți că doar culoarea le desebește, iar pe parcursul jocului veți fi nevoiți să le folosiți pe toate. Cu un mic efort de imaginație, putem considera că avem la dispoziție patru arme distincte, ca în God of War 3. Similar cu restul jocurilor din serie, combo-urile nu sunt copleșitor de multe și destul de simplu de executat, deci principala provocare a jocului nu e să memorai secvențe interminabile de butoane, ci

Să nu-i cereți lui Kratos un foc!

VERDICI LEVEL

► decomandă
► ascundă
► violență (dacă nu vă place, ezcluzați în God of War?)
► sunete QTE-urilor

PE SCURT
Megatone, sângere, intestine și o brută cheală.
Ia, și God of War.

În **Producător** | **Închiriere** | **Distribuitor**
De-Lux godofwar | **Oferător Partener** | **În România**

ALTERNATIVA DARKSIDERS 2
Dacă vă saluați de ceea ce Kratos, îl puteți acompania pe și dedică zâmbete plătită de Apocalipsul într-o căstanie halucinantă din care lipsește deasupra Sfântul Petru, ocupat cu o recepție oficială.

8

REVIEW

PC

X360 PS3



Sergentul Rex Power Colt sosește în această primă-vară pe micile monitoare. Disponibil în format VHS!

FARCRY3

BLOOD DRAGON



Cineva urmează să primească o săgeată în derrier...

Si atunci, Marele Cyber-Arхitect al Universului a spus: „Să fie anii '80!“ și anii '80 au fost, și tare mult i-au plăcut Marele Cyber-Arхitect al Universului.

Apoi, prin puterea și gloria Lui infinită, Marele Cyber-Arхitect al Universului a lăsat în măini tuburi de neon roz, tuburi de neon albastre, un sintetizator, o tunsoare Mullet, niște filme grozave și alături de care am copilărit, o cămașă cu palmieri și un vârf de nebunie curată, transformând totul într-un currenț retro vibrant, la care cu greu un muritor de rând putea să privească fără un ochi bionic. Currențul retro a străbătut Universul până când a trănsit cultura pop modernă drept în inimă-i necrozată, angrenând mecanisme ruginute și galvanizând procese creative aflate în spatele unor recente producții ludice sau cinematografice de succes, amintite de zeci de ori în paginile revistei. Nu le voi aduce din nou la lumina, căci multe alte opere optizează următoarea să fie menționate pe parcursul recenziei celui mai retro, cyber, hyper și hilar first person shooter imaginabil: Far Cry 3 Blood Dragon.

Dacă primele rânduri ale acestui paragraf introductiv amintesc de un text religios desul de popular, subliniez intenția din spatele respectivelor asemănări. Blood Dragon are tot ce îl trebuie pentru a genera un cult în jurul său, stabilindu-și deja o poziție solidă în rândul jocurilor video originale și îndrăznețe. De aici și până la un loc etern în analele istoriei, sergentul Rex Power Colt mai are de făcut un singur pas. Un pas săngeros. Un pas exploziv. Unul pas...

Același Far Cry 3, dar cu totul diferit!

Când primele vești despre o posibilă expansiune retro-futuristică pentru Far Cry 3 soseau sub forma unui teaser trailer lansat de 1 Aprilie pe solul fertil al Internetului, întreaga poveste părea o glumă simpatică. În fond, suntem familiarizați cu astfel de farse elaborate, după cum ne-au obișnuit de mult tărtonii rătăciți de la Blizzard. Numai că apariția unor imagini din ce în ce mai convingătoare și publicarea unor melodii incluse în soundtrack-ul oficial pe SoundCloud – track-uri compuse de formația retro electronică Power Glove – au dus la confirmarea veridicității zvonurilor. Pe 7 aprilie, un exploit legal al platformei de distribuție digitală Uplay facea posibilă instalarea prematură a jocului. Cei de la Ubisoft au corectat imediat problema, însă rău fusese deja făcut. A urmat apoi anunțarea unei date oficiale de lansare, însoțită de un trailer animat în stilul cheesy caracteristic anilor '80. La 1 Mai 2013, Blood Dragon capăta conștiință de sine și pună stăpânire pe monitoarele și televizoarele jucătorilor de pe mapamond. Sună detonant-review-uri

Nu spre lumina roșie! Nu spre lumina roșie!
SPRE LUMINA ROȘIE!



pozitive deasupra marilor site-urilor de specialitate, iar expansiunea stand-alone pentru FC3 devine un succes instantaneu. La bază, jocul păstrează mecanica de gameplay utilizată în first person shooter-ul anului trecut, fără să aducă schimbări majore. Deși povestea, locația și personajele nu au vreo legătură cu originalul, multe dintre elementele fundamentale reşimtă în partea de shooting, explorare și interacțione cu mediul inconjurător sunt reciclate. Pe de altă parte, insula Rook a fost înlocuită cu un decor distopic post-apocalitic, răvășit de urmăriile unui răzbóiu nuclear global, în care Jason Brody, substitutul de sergentul Rex Power Colt (cât de epic sună numele asta?), un Mark IV Cyber Commando, veteran al celui de-al doilea răzbóiu din Vietnam. Acțiunea se desfășoară între un 2007 fictiv și împrumută toate figurile de stil consacrate de filmele SF produse acum 30 de ani, aflate la baza

culturii pop de sorginte hollywoodiană, cunoscută de noi totuși. Blood Dragon vine cu o vizualitate demențială asupra vîitorului, trasă de păr în ultimul hal – exact ce trebua acum, în epoca unora dintr-pe cele mai proaste și plăcătore jocuri. Când prezentul nu mai poate să satisfacă cerințele publicului, singura soluție este întoarcerea la origini sau, în acest caz, întoarcerea în Vîitor. Cum spuneam, povestea nu trebuie lăuată în serios, ci tratată ca atare: un melanj de clike alesă din rândul celor mai spumoase action flicks înregistrate vreodată pe suport VHS. De altfel, până și motorul grafic beneficiază de un filtru special, menit să reproducă vizual calitatea precădere a vechilor casete video. Cine nu a injurat milcar o dată în viață de redare nu poate înțelege pe deplin de ce imaginea tulbură, încărcată cu nuanțe fluorescente intense și un contrast zgromotos distorsionat, poate trezi atâtă nostal-





gle – anumite momente trebuie trăite pe propria piele. Rezumat în cuvinte putine, Intriga din Blood Dragon se limitează la căpăcăala (a se cîti ass kicking) administrată de sergentul Rex Power Colt înamicilor cibernetici, împiedicarea unui nou Război Mondial, salvarea sexosel doctorile Darling din ghearele antagonistului și răzbunarea lui Spider, partenerul de culoare, patriot și familist, răpus undeva prin prolog în cel mai risipit mod cu putință. Scenariul și replicile sunt voit exagerate, aș că nu văd de ce unii reviewer-i au considerat corectă depunctarea jocului pentru poveste. E ca și cum eu, un gras incurabil, să critica măncarea de la McDonald's pentru conținutul ridicat de grăsimi. La naiba, cine măinăncă acolo ar trebui să fie constient de inevitabilitatea obezitatei, urmată de diabetul de tip 2. Aceșia lucru se poate spune despre cutscene-urile realizate din imagini statice pixelate, însoțite de un voice acting înflorit cu vulgaritate, replici siropoase și machism excesiv. Pe deasupra, sergentul Rex Power Colt este insușitul de Michael Connell Blehn, re-



numit, în unele cercuri, pentru rolurile sale din Terminator, Aliens și The Abyss. Or, cu o astfel de voce spătele unui erou jumătate om-jumătate mașină, mai dur decât detroiții lui Chuck Norris și mai rece ca zâmbetul lui Marion Cobretti, oricine aștepta seriozitate sau adâncime emoțională a primit un binemeritat sut în co-



“POP (T)ART”

Rex Power Colt nu este singur în lupta contra lui Sloan. Hotărât să răzbune moartea lui Spider, partenerul său cyber-ninja afro-american, Rex găsește un aliat în persoana misteriosei Dr. Darling și a oamenilor de știință din subordinea acesteia. Noi, jucători, primim o scenă fierbințe de sex pixelat și cîteva replici hilare. Darling intrușează persoana feminină clișeu, caracteristic perioadei, și este desenată în stilul popularizat în prezent de Dan LuVisi. Deși intențiile ei exacte rămân neclare pe durata campaniei, Darling însă îl lăsat perplex cu următoarea frază: „No, Rex, F.U.C.K. stands for ‘Falling to Understand our Capacity for Kindness; It’s an acronym.’ Fun-fucking-tastic, nu? I Până și Sloan are momentele lui epice, cum este scena bătăliei finale, pe care prefer să stiu că o vezi deschisă singuri. Că despre Rex, fiecare headset sau înimă bionică recoltată primește o replică pe măsură, uneori mai spurcată decât e politica corectă.

Exemplu: „He said blow me... So I did.” și pentru că Ubisoft înește la educația copiilor noștri, iată ce avem de învățat de la o Lady Liberty pingărită despre droguri: „Winners...don’t use drugs.” Scurt și la subiect. Din punctul meu de vedere, lucrurile nu puteau sta mai bine de atât. Totuși, dacă sănăji după încă o porție consistentă de excese gratuite, trailer-ul oficial și clipul Blood Dragon: The Cyber War sunt sursele perfecte. Trebuie doar să inițiați protocolul Alpha Omega 2007 (adică un search pe YouTube).

Pentru mai multe referințe la cultura pop, verificați următorul link:

http://www.ign.com/wikis/far-cry-3-blood-dragon/Stupidity_Awesome_References.

honez. Tipul cel râu, zee bad guy, este colonelul Sloan, un iubitor de mamă cu o mandibulă de etaj și planuri ce includ, printre altele, atingerea statutului de zeu prin punerea unui război biologic total. Faptul că are dimensiuni impunătoare, poartă un maiu mulat și seamănă cu Major Lazer nu este deloc relevant, ceea ce mă face să mă întreb de ce am adus în discuție aceste detalii. Oricum, personajele sunt de-a dreptul savuroase, în felul „Hei, Rex Colt și Sloan sunt caricaturi pline de ironie, nu simboluri mari și mari!“ în rest, Blood Dragon supraalimentează organele senzoriale cu roz, mov, moz (mov + roz) și efecte luminoase fluorescente, mai ceva ca Tron. Pentru iubitorii acestui stil vizual, printre care mă număr, jocul

este un dar divin – răspunsul tuturor rugăciunilor amatorilor de retro awesomeness.

Mai mulți dragoni, mai mult laser, mai puțină inteligență!

Sursele de inspirație ale lui Lucien Soulban, writer la Ubisoft Montreal, sunt căt se poate de clare – mai ales că intenția de a le ascunde nu a existat vreodată. Ca stil artistic, Blood Dragon se află undeva între Robocop și Tron, deși ochiul bionic, folosit de Rex Colt pentru a marca înamicii așa cum o face Jason cu ajutorul DSLR-ului, mă trimite imediat cu gândul la vederea augmentată a unui T-800. Combinarea e letală, atmosfera jocului făcând plăcerea imposibilă. Spuneam că Blood Dragon are un gameplay similar cu cel al frâajorului mai mare, chestie care vine la pachet cu o multitudine de avantaje și dezavantaje. Pentru început, sistemul de explorare open world al insulei a rămas identic. Deplasarea se poate face la bordul vehiculelor, răspândindu-l în loc în loc, sau pe picioare. Rex Colt este un Mark IV Cyber Commando fără cusuș: nu obsozește niciodată, nu suferă damage atunci când sare de la înălțimi mari și poate respira sub apă, ceea ce face mersul pe jos o notă mai interesant decât în Far Cry 3. Insula poate fi liberată prin cucerirea gamizoanelor ocupate de Omega Force – semnalizate cu ajutorul unor coloane de lumini îndreptate spre cerul poluar –, ocuparea acestora deblocând noi misiuni secundare și facilitând accesul la echipamentele îmbunătățite. Numai că expansiunea transformă lupta de gherilă într-o distracție violentă sublimă, prin introducerea spectaculoșilor Blood Dragons în echipă. Urișele cyber-sopările mutant cutremură insula în grupuri răzlete, pulverizând cu raze laser trase din ochi orice fință vie suficient de irresponsabilă. Încă să violeze teritoriul. Nivelul de agresiune este indicat prin culoarea dragonului, unde verde înseamnă pașnic, iar roșu și senin de moarte iminentă. Totuși, sunt ușor de făcut prin folosirea mersului ghemuit – care echivalizează cu un mod stealth rudimentar –, fiindcă se orientează numai după miros sau auz. Rex poate recolta înimi cibernetice din cadavrile soldaților răpuși, cu ajutorul cărora dragonii sunt momiți spre anumite zone, preferabil populate de oponenti. Transformarea laseroză-urilor (n.r.: mă dau în vînt după simoniile portmantriei) într-o mecanică de joc fundamentală aduce noi opțiuni strategice, pe lângă pac-pucel clasic. Am găsit



foarte practică ademenirea unui blood dragon la poarta gamizoanei atacate, direcționând atenția gărzilor către sopăriloii cibernetici. O altă metodă la îndemână presupune dezactivarea totală a scuturilor din interiorul bazelor, lăsând în amicii la măla unui grup în treapta de dragoni în setă după sânge albastru. La fel ca în originalul Far Cry 3, AI-ul este cu mult mai prost decât previde legea bunului simț. Okay, am înțeles! Omega Force sunt, sub o formă sau alta, soldați-slaci cyborgi, controlați prin intermediul unui virus creat de Sloan, însă cretinismul de care dă dovadă îmi provoca greuri. Dacă piratul lui Vaas se izbeau cap în cap, alergând asemenea unor sobolanii injectați cu LSD, soldații Omega Force par să fie pe deplin inconștienți de existența camarazilor, ignorându-se reciproc în totul schimbulor de focuri și acționând mecanic, fără nicio tactică eficientă. Mai mult, eliminarea acestora din stealth, folosind arcul să gejești sau take-

Spider, făcând ce să te
fratele mai bine.



Mamă, lărăș măncăm Omega
Force la micul dejun?!

down melee, este incredibil de ușoară, găzile aflate în patrula trecând nepăsătoare pe lângă cadavre proaspăt clărite cu săgeți fosforescente. Același lucru este valabil și pentru oamenii de stîlță din tabără ta, adevărate monumente de cretinism cognitiv virtual. Din fericire, arsenaliul futurist se bucură de un design exagerat și nepractic, după moda decenului Airwolf/Voltron/Running Man: plin de butoane roz iluminate și bazat pe măreția fatalei raze laser. Spun din fericire, căci armele întâlnite în Blood Dragon sunt un deliu estetic – manifestarea unui curenț vizionar pestriț, lipsit de granițele și cutumele unui realism searbă autoimpus.

All I care about is Power Glove!

Blood Dragon m-a lovit mai puternic în glanda muzicală decât a reușit să o facă Hotline Miami cu al său soundtrack narcotic. Nu credeam că voi avea prea curând ocazia scufundării urechilor în ritmuri synth-pop-electronica atât de vibrante și electricizante, atât de loiale stilului original, consacrat acum mai bine de 30 de ani – dar Power Glove (www.powergloveaudio.com)

Terminator, Commando sau Predator, aceasta ajută la solidificarea atmosferelor cyber-retro mai mult decât o poate face stilul grafic. Personal, acord o importanță imensă soundtrack-ului unui joc, iar compozиtiile Power Glove au sărit cu ușurință în topul preferințelor personale, peste care tronează intangibilă „Angel of the City” a lui Robert Tepper. De altfel, direcția artistică abordată de producători este un omagiu grandios adus anilor '80. Vocea lui Michael Biehn a fost o surpriză de proporții epice, alătură de coperta desenată de James White, artist care și-a lăsat amprenta stilului unic peste capodopera cinematografică regizată de Nicolas Winding Refn. Deși versiunea distribuită digital este mult mai practică, eu recomand blâtrâna și trâncica cutie – un tribut adus epocii VHS își merită locul de onoare în colecția oricui. De parcă nu era suficient, se zvonnează că scenariul jocului a fost scris folosind un BBC Micro. Blood Dragon capătă astfel o valoare autentică, dacă nu un statut special, în rândul producătorilor recente.

nu sunt o glumă lemnă când vine vorba de sunete retro. Coloana sonoră din Far Cry 3 Blood Dragon pulsă ză într-un ritm sintetic, robotic, greu de definit în cadrul unei purițe. Influențată de muzica unor filme ca

La poartă un Blood Dragon bate...





REX: No, Lady Liberty. She taught me that winners... don't use drugs.

Din dragoste, pentru America și Libertate!

Am găsit interesant modul în care Blood Dragon porțretizează violența, subiect discutat cu multă fervoare în ultima perioadă. Cu toate că Rex Colt împriște lasere, gloanțe și săgeți în tretele soldaților lui Sloan, după care le smidge înimile din piept cu o singură mișcare, nu am considerat astfel de momente ca fiind brutale sau exagerate. Personal, consider desenele animate contemporane mult mai violente și mai periculoase pentru cei mici. În primul rând, sănglele cyborgilor din Omega Force ar fi loare albastre, asemănându-se mai degrabă cu lăptele androzilor din seria Alien. Nici armele nu inspiră prea multă seriozitate, fiind împodobite și decorate cu o sumedenie de butoane sau lumini, ce fac trimitere la un pom de Crăciun, nu o uneală letală crudă. Echipamentul generalului Rex Power Colt păstrează un sistem de upgrade similar celui întâlnit în Far Cry 3, misiunile secundare oferind drept recompensă puncte de experiență, credite și noi îmbunătățiri. Experiența se distribuie automat, creșterea în nivel educând un bonus substanțial de health ori rezistență la diferite atacuri, alături de noi abilități folosite în luptă. Dacă obiectivele principale sunt de-a dreptul hilare, cele secundare se rezumă la eliberarea vineții om de spiniță luat prizonier, răpunerea unui animal sau eliminarea unor elite. Un stat amical: „îneji ochii deschizi după televizor sau casete video, colectarea lor fiind recompensată din plin. Cu toate acestea, repetitivitatea nu devine o problemă – Blood Dragon știe să facă o



parodie genială chiar și din cel mai neinsenmat obiectiv auxiliar. Din păcate, misiunile ce duc povestea mai departe sunt prea puține la număr, întreaga campanie având o durată de aproximativ 3 ore și aproape zero rejecabilitate. Acțiunea devine frenetică spre final, când nemormăti colonelului Sloan (ați citit bine, Sloan are o legume de zombe) dau naș în nas cu rază distrugătoare a Killstar-ului – o redutabilă armă pseudo-magică, dobândită într-o dimensiune paralelă [sic]. Cât despre review-ul meu, nu am urmărit un sinopsis al componentei single, căci foarte scurtă și nu merită spoiler-ătă în excès. Comparabil cu un DLC extravagant, Far Cry 3 Blood Dragon își merita fiecare bănuț, livrând acțiune furioasă, personaje savuroase și o

„TIPS, TRICKS & TUTORIALS”

Cine nu detesta tutorele nu a jucat suficiente titluri post-2000. Blood Dragon rezolvă problema cu un clocan de ironie trântit în mușafina tutorelor gândite vreodată. M-am simțit bine după doza de sarcasm injectată prin sfaturile utile de genul „Grenades explode”, „Ziplines. We have them” sau „New quests are quests that aren't old”. Dacă jucătorii sunt nemulțumiți de prezența tutorelor, atunci generalul Rex Colt e de-a dreptul agașat, episodul în care ALU personalul îi poartă pe toti pașii necesari săptămânii unui first person shooter modern fiind o moștră de comedie sublimă.

Killstar și Rechinul de Aur. WTF!



direcție artistică unică, cu adevarat specială. Atenția la detaliu și dragoste nemoșinătoare pentru vizualarea retro-futuristă anterioară căderii Zidului Lucrează în favoarea acestui FPS parodic, consacrându-l în poziția de cea mai plăcută surpriză gameristică a acestui an, cel puțin până în momentul de față. Am preferat să ofer informații suplimentare despre unele personaje sau situații cheie în oglindile ce insotesc review-ul, așa că vă rog să le interpretați drept anexe elementare ale articolelor. Începe prin a parafraza un moment din excelentul, dar subapreciatul Running Man: „I hope you leave enough room for my final score because I'm going to ram it into your stomach and break your goddamn spine!” ▶ Aidan

VERDICT LEVEL

- Direcție artistică retro-futuristă spectaculoasă (laseri, biluri, escopți, pistol), violență, obraznic (fondator deosebit de mulțumit)
- Acțiuni explosive, over the top!

PE SCURT

Far Cry 3 Blood Dragon demonstrează că lipsa originalității nu este în procesul de design al unui joc poate nega magie. În acest caz, monștrul este un flint persoană cheie obosit și spectaculos, cu vînății triste aduse episodului

8.9

Ken Uffman – Producător | Distribuitor: Ubisoft | Rating: P/C/Multimedie

CERINȚE MINIME

Procesor: Intel Core i3-2100 | Memorie RAM: 4GB | Video: GeForce GT 640

ALTERNATIVA HOTLINE MIAMI

Pentru că a realizat de unul singur un concept artistic și visual și musical neverat prea devenire. Nu e doar un joc și jocul anului 2012.

**A fi sau a nu fi
Mortal Kombat**

FROM THE MAKERS OF MORTAL KOMBAT

INJUSTICE

GODS AMONG US

Injustice: Gods Among Us este o clădireanță. Ca stil, pare desprins din seria Mortal Kombat, dar cu eroi și boriști malefici specifi universului DC Comics, ce-și dau unii altora în cap cu ajutorul puterilor și abilităților specifice fiecărui dintre ei: Superman te face din lăsere, Batman te joacă pe batagie, Wonder Woman te snopește cu biciul, Joker te scoboste cu ranga, Catwoman zgârie etc. Injustice este construit, practic, pe engine-ul lui Mortal Kombat 9, iar asta se simte încă din primele clipe, dar asta nu este neapărat rău, având în vedere că animațiile personajelor din MK9 sunt cât se poate de reușite. Totuși, gândul că Injustice ar putea fi o simplă clonă de MK9 dispără la fel de repede precum vine, deoarece producătorii au reușit să confere unicitate fiecărui personaj în parte, astfel încât să nu-ți amintești prea mult de Mortal Kombat în timp ce joci Injustice.

Fight!

Dacă sunteți familiarizați cu stilul de luptă din Mortal Kombat (2009) și îl stăpâniți cât de bine, o să vă simțiți ca acasă în Injustice: Gods Among Us. În spatele fiecărui lovitură pe care o aplic adversarului se poate ascunde o senzație de déjà vu, mare parte dintre acestea fiind, într-adevăr, recidivate. Însă fatalitățile din Injustice, dacă le putem spune așa, sunt cel puțin la fel de impresionante, deși mai puțin explicate decât cele din MK9.

Ca în orice astfel de joc, aveți de-a face cu două categorii de personaje distincte, anume grea și mai puțin grea, a celor care compensează prin agilitate. Din prima categorie fac parte personaje mai forțoase precum Superman sau Doomsday, în vreme ce din a doua fac parte de-alte Batman, Flash, Joker și Catwoman. În mod evident, fiecare clasă afectează vite-



Batman și unele
lui buclușe.

za, forță și abilitățile personajului, precum și modul în care acesta interacționează cu decorul în care își desfășoară activitatea. La fel ca în Dead or Alive 4, de exemplu, există o serie de obiecte ce pot fi folosite în avantajul unui personaj, la un moment dat. În absența pachetelor de mușchi, combatanții cu constituție atleti-

Ca de obicei, lui Joker îi arde de giumă.



Batman întrebă, Catwoman răspunde.

Flash, ingropat de Solomon Grundy.



Nu-l ușor să rezisti farmecelor lui Nightwing



Că pot executa acrobătii demne de un gimnast pentru a se folosi de aceste obiecte, în vreme ce urașii obișnuiesc să le ridice pur și simplu de jos, iar apoi să le trântăcească în tărtăcuța adversarului. Așadar, mediul de joc conferă un plus din nașinim luptelor, deși mi-ar fi placut ca gre-l să îl flosescă într-un mod ceva mai intelligent. Totuși, includerea elementelor distractive și ajutătoare reprezintă elemente cărora se poate importa în economia fiscală.

Controlul este intuitiv, mai ales pentru fanii genului care său cu ce se mălăncă un combo și o serie de lovitură. Fiecare personaj dispune de trei atacuri de bază și o abilitate specială, specifică fiecarui în parte și care le permite fie să zboare, fie să se vindece sau să execute scheme deosebite. De asemenea, fiecare personaj dispune și de un atac special (fatalitate), executat tot într-o manieră unică, de-a lungul unei spectaculoase scene cinematice. Ișii nu există satisfacție mai mare decât să-ți admir pe Superman cum își strivește adversarul cîndînți în cap tocmai din spațiu sau pe Doomsday, a cărui lovitură de punină îl poate trimit în celealtă parte a planetei, înin ea.

Per total, schema de control este ușor de stăpânit, iar abilitățile speciale o placere la fiecare declansare, dar



au rezervat o serie de tutoriale simpliste, din care vor învăța cu greu strategiile de luptă.

Round Two!

In general, campania solo dintr-un astfel de joc merită parcursă, iar povestea care stă la baza celei din Injustice nu face excepție. Ce-i drept, nu îți vei doli să o parcurgi și a doua ora, dar este suficient de distractivă ca să nu regreti că ai dat-o gata din prima. Povestea nu împreștează decât în primă fază, poate și datorită sevențelor cinematice dementiale, căci odată intrat în păine constată că nu este decât o simplă scuză pentru a-ți pune pe Superman împropria celui mai puternic erou de pe planetă. Bineînțele că pâna la ei se bate și cu Batman, dar mai multe nu o să-ți spun despre ea, cu excepția faptului că deblochează accesul către o serie de bonusuri meseriașe, iar pentru asta, merită.

Locul în care sărăciește Injustiție este pe net, joacă online, oferind competitivitate adevarată și rejecabilitate maximă. În multiplayer, oferta este foarte variată, jocul oferind accesul la meciuri de clasament, amicale, pre-cum și un tip de partide în care îl se dă jucătorilor posibilitatea să se acomodeze cu diverse strategii și stiluri de joc, înainte să-l provoace pe veterani. Iar ca să fie taboul complet, poți urmări chiar și meciuri ale altor jucători, în tempi ce asteptă în lobby.

În concluzie, în cluda unei campanii solo mai puțin immersive și de loc bogată în opțiuni de joc, componenta multiplayer din Injustice dispune de un potențial imens de rejucabilitate, cu meciuri epuizante și clasamente în care vă veți dori cu totii să urcați cât mai sus.

Finish him!

Injustice arată extrem de bine, engine-ul Unreal 3 demonstrând că mai are ceva de spus până să-l fie

Evident, în clipa în care a apărut Injustice: Gods Among Us, DC Comics a lansat și o serie de comic book-uri cu același nume, lată coperta celui de-al doilea număr.



Green Arrow vs. Wonder Woman.

luat locul de o versiune nouă, mai ales în cazul titlurilor dedicate consolelor. Singura chestie care îl trage într-o anumită măsură în jos, îndepărându-l de un 9, este componenta single player săracă în opțiuni de joc. Compensează însă cu o componentă online imersivă și atât de competitivă încât poate da dependență, fapt ce clasează Injustice în topul celor mai bune jocuri ale genului. Dacă vă place universul DC Comics și/sau seara de Jocuri Mortal Kombat, nou titlu al celor de la the NetherRealm nu are voie să vă lipsească din colecție. ► **KIMO**

VERDICT LEVEL

- esai DC. Cosmic, ayu-owen mi i-ayi esai vilent ej-slempj nikkedua
 - grafica, cahier elektroste
 - multiplayer invens

PE SCUR*

În urmă, însoțește se sănsează că și veritatea mai lăsată la lui Mortal Kombat 9. Cu-degre, Neosce, fiscalitatea specifică cărei din urmă, încă la capitolul schema de control al animației sunt vizibile de exemplificătoare. Totuși, însoțește să este și doar plăjă ja capăt, iar într-o DC Comics, precum și cel care ar crește să împărțești cu ei, fiecăruia bană.

Geplaatst door: **Produktor**
Aantal online: **0**

[View Details](#)

ALTERNATIVA MORTAL KOMBAT (9)

8



TRIALS EVOLUTION GOLD EDITION

Zboară, puiule, zboară!

Când Trials Evolution își facea apariția pe X360, drăgușorul din mine responsabil cu amuzamentul pe seama suferinței altora blestemă printre dinți absența unei console din inventarul sculelor game-ristice. Înainte să mă acuzăti de cine și te deviați comportamentele, drăgușorul la care fac referință nu e deloc o raritate. De fapt, e același turtor pus pe gădilat sistemul limbic atunci când privim pe YouTube un montaj cu pisici adormind sau o colecție de căzături dramatice din lumea sporturilor extreme. Ambele au capacitatea de a amuză în egală măsură, ceea ce spune multe despre natura creierului uman și simțul umorului. În orice caz, Trials Evolution a făcut pasul spre PC odată cu ediția Gold, aducând pe monitoarele iubitorilor de mouse și tastatură lumea neebună a trialului pe două roți, într-o formulă arcade dementială – plină până la refuz cu explozii, dure și piste pe care NU AVEȚI VOIE ÎN VECI SĂ LE REPRODUCΕȚI ACASĂ!

Fracturare pe motoare!

Rețeta e simplă: un traseu sărit de pe fix trebuie parcurs din punctul A în punctul B căt mai repede, de

obiicei călărind o motocicletă subredă, folosind o perspectivă 2.5D. Jucătorul trebuie doar să gădile accelerarea și frâna, înținând în același timp rider-ul în echilibru, într-o demonstrație de balans și inerție bine dozată. Dacă vă găndiți la exercițiul acela de coordonare cu mângâială-tul pe cap folosind o mână și bătutul pe abdomen cu cealaltă (sau invers!), ei bine, Trials Evolution este puțin mai dificil de atât. În primul rând, traseele au fost imagineate de un geniu malefic, complet lipsit de compasiune: fiecare plat-formă, fiecare săritură, absolut orice pantă abruptă a fost amplasată cu gândul la fracturarea coloanei vertebrale. Nu vă lăsați păcălitii nicio clipă de controlul precis sau necesitatea echilibrării motociclistului pe o

1 00:08.716
-00:00.807

Van Helsing, intr-o noapte insângerată.

singură axă, căci curba dificultății din Trials este mai abruptă decât versanții unor munți sedimentați din plumb și puciocașă. Cei descurajați rapid de mecanica trial & error, prezentă în bijuterii precum Super Meat Boy, nu au nimic de căștigat butonând jocul dezvoltat de RedLynx & Ubisoft Shanghai, cu toate că Evolution Gold Edition mustește de stil și teribilism crud – direcție artistică trash metal simpatică, ce mă duce cu gândul la FlatOut. În al doilea rând, fizica jocului nu are nimic de-a face cu realitatea, deoarece motocicleta se comportă asemenea unei căramizi cu propulsie, iar rider-ul cade și se mișcă mai dizgrațios decât un ragdolf din Carmageddon 2 (s-ar putea să-mi fi intins un mușchi prin comparația asta). Acomodarea cu „legile fizicii” din Trials Evolution devine mai ușor de digerat dacă încercă o perspectivă diferită asupra gameplay-ului; eu am lăsat goana după medaliile și recorduri de timp la o parte, concentrându-mi atenția numai pe distracția oferită de traseele extreme și căzările temibile rezultante din proprie greșeli – uneori volte. Luat pe stomacul gol, fară săptăne mari, jocul se transformă într-un arcade tâmpit, perfect pentru o seară petrecută în compania unor amici înarmati cu sticle de bere. Altintinderi, riscăi un picaj în capcaza Consumatorului Zero, adică individul frustrat și adolescentin, ce împarte note gratuite de zero pe Metacritic.

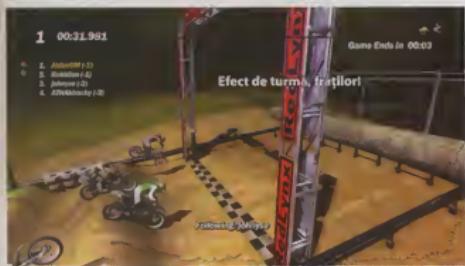


Uncle probe speciale înlocuiesc motocicleta cu schiurile sau chiar un OZN...



Un editor puternic și ușor de utilizat.

The editor allows you to make more than just tracks.
Roll the ball to the Goal, but don't fall! Enjoy!



Devoluțiu

In cluda simulări fizice grosolan, engine-ul din spatele jocului este foarte permisiv, facilând o sumedenie de combinații trăsite în designul pistelor. Explozii și materialele destrucțibile sunt la ordinea zilei, multe dintre locații inspirându-se din fenomene pop culture (The Hills Have Eyes) sau chiar evenimentele reale (Războiul din Golf). Pe lângă săriturile de la înălțimi uriașe următe de involuntare amprente dentare lăsate pe ghidon, platforme mobile și zonele unde frâneră bruscă este imperativă ridică cele mai mari probleme. Trials Evolution stă cum să-ți tragă preșul de sub roță, pedepsind crunt până și cele mai mici greșeli. Deși există, sistemul de checkpoints implementat este inutil, revenirea la un punct salvat afectând grav scorul final. Asădăr, pentru cine creea o medalie de aur și mai mult cash la finish (să vă explic imediat la ce folosește căpătavul), restarea și întoarcerea la zona de start rămân singura soluție viabilă. Cel de la RedLynx au introdus un sistem de evoluție prin permișe deblocabile, însoțit de scurte tutoriale. Rolul acestora este pregătirea jucătoru-

lui pentru următoarea etapă de dificultate, însă efectul lor instrucțional echivalează cu o freccie aplicată unui picior de lemn: jocul este mult prea greu pentru a putea fi rezumat în clevă acrobacii rigide, dictate. Componente single include zonele originale din versiunea X360, dar și HD Warehouse, o colecție de trasee și probe speciale exclusive ediției Gold. Așa cum spuneam în paragraful precedent, majoritatea pistelor implică un soi de trial extrem, o luptă brutală contracronometru. Aș putea jura că am traversat un depozit de fier vechi pe roata din spate, folosindu-mă numai de inerție și sănăs, evitând explozii și căzăturile din noroc chior. Nu cred că am gândit mai mult de 5% din sărituri, indiferent de motocicletă, dificultate sau nivel. Dacă tot am menționat termenul „nivel”, Trials Evolution Gold pună la dispoziția oricui un editor complex, chiar spectaculos, grăje multitudini de opțiuni. Comunitatea activă se implică cu pasiune în crearea de noi probe complexe, cele mai bune putând fi descărcate direct din meniul principal. Oricum, TEG nu duce lipsă de coninut, garantând zeci de ore distractive, iar dacă lupta cu secundarul nu este suficientă, modurile Skill Games și Tournament vin cu un boost de nebunie. Puteti numi oricărui în care detonați un motor pentru a zbură că mai departe fluturând doar scănduri legate de măini? Sau că atunci pilotat ultima oară un OZN? De căte ori ați coborât un munte cu un motorciclu fără frâne? Mă gândeau eu. Pe deasupra, rider-ul și motocicletele din garaj permit o personalizare totală, în caz că vreți să fiți aruncăți în aer purtând un joben roșu și o mustață dandy,



câlare pe un trial bike roz bombon. Accesorii și piesele unice pot fi achiziționate fie cu puncte Uplay, fie cu dolării in-game, având rău strict estetic – dar, ce-i drept, în Trials epicness-ul estetic contează. Și vevenie, mai ales vevenie.

Efect de turmă

Nu pierdeți niciodată din vedere faptul că Trials Evolution este un joc cu grave probleme de atitudine. Pedepsitor, necrător, crunt, sărit de pe fix, TEG își păstrează firea zburănică și în probele online sau alături de prietenii, prin LAN. Cursele direct sunt amuzante, dar cele mai intense confruntări au loc impotriva unei

„fantome” – practic, înregistrarea parcursului unui alt jucător. Dreptul la laudă este sfîrșit prin posibilitatea conectării conturilor de Facebook și YouTube la joc, așa că vă puteți umbla în pene cu timpi record sau căzăturiile spectaculoase prin apăsarea unui singur buton.

Eu o fac tot mai des, captivat de obârnicia (nu găesc un alt termen potrivit) cu care Trials Evolution reusește să inoculeze o formă serioasă de dependență. Păcat de absența unei fizici realiste, din cauza căreia mulți potențiali jucători s-au simțit descurajați de idealismul acestui joc pus pe fapte mari. Totuși, TEG are caracteristicile unui titlu capabil de mult mai mult, prin susținerea comunității sale foarte creative. Și pentru că a venit momentul concluziei finale, mă declar mulțumit de „FlatOut-ul omului sărac”, RedLynx și Ubisoft Shanghai reușind o treabă bunicioasă prin acest port împrumutat de pe pajiștile verzi ale Xbox-ului. Zburăți, puilor, zburăți că mai sus! ▶ Alain

VERDICT LEVEL

- un joc superb, cu personalitatea unui meseșengher
- pînă să fie de pe fir, confruntat crat de comentator, medici în lină, editorul de niveluri
- fără împărtășită și fără eșecuri de controlul precizie
- disponibil empatizat pe acestu, portare cu nînd probleme de performanță

PE SCURT

Trials Evolution Gold Edition este o platformă diferențială atât în ceea ce privește atenția cerințelor sau atât de tehnice. Pe de altă parte, este bună, bătătoare de o bătătoare și nici problemă de performanță.

Gen: Platformer

Producător: RedLynx

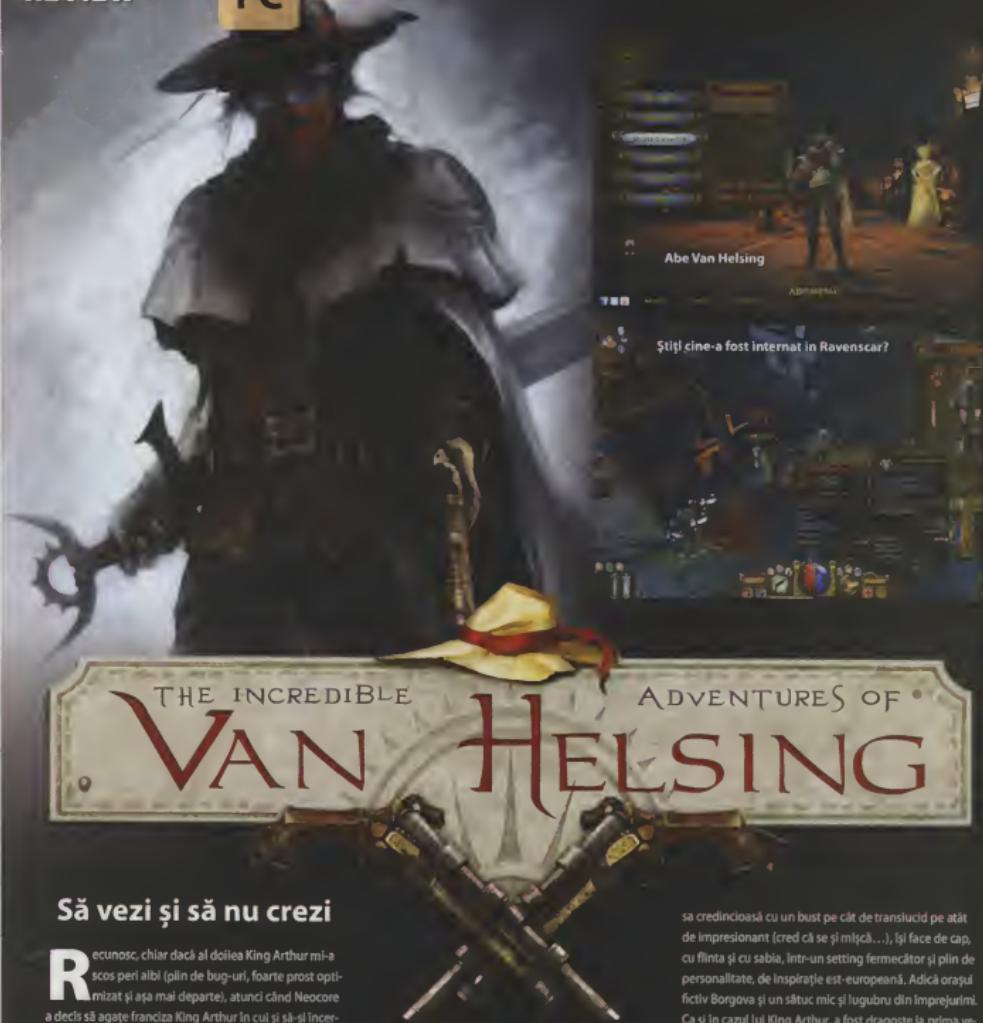
Distribuitor: Ubisoft

CERINȚE MINIME: Procesor: Intel Core 2 Duo E7400 / RAM: 2 GB / Sistem: Windows 7 / Grafice: NVIDIA GeForce 8400 GTS / Viteză: 30 GHz

79

ALTERNATIVA FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

Ce a ratat FlatOut Ultimate Carnage a trecut prin probleme serioase de cumpă și dezvoltare, cauzate de cărora insuficientă de testere.



Să vezi și să nu crezi

Recunosc, chiar dacă al doilea King Arthur mi-a scos peri albi (plin de bug-uri, foarte prost optimizat și să mai departe), atunci când Neocore a decis să agațe franciza King Arthur în cui și să-și încerce mâna cu un ARPG, mi-am infundat măriile în buzunar și am părăsit înclina bombânind. Nu faceți ce vreau eu! Bine, vă doreș o zi căt mai frumoasă și mult noroc în afaceri! Și nici că am mal vatră să fiu de Van Helsing și aventurile sale incredibile până când, într-un moment de maximă încordare academică (aka ultima sesiune), am primit un mail ce conținea două key-uri pentru ARPG-ul celor de la Neocore. Au picat la tanc, fiindcă aveam o groază de treabă și niciun motiv să o mai amân puțin. Inbox-ul era lăstă, căci și cu o zi înainte avusesem foarte multă treabă, biblioteca era în perfectă ordine, mp3-urile catalogate pe genuri, artiști și albume, hard-disk-ul defragmentat, mouse-ul curățat, tastatura dezinfecțată, scrumierele spălate și parfumate, becul de la veloză schimbat, mobila stearnsă de praf și aşa mai de-

parte. Van Helsing, treci la instalat și să-ți dea

Dumnezeu procrastinatorilor sănătate. După vreo oră și ceva de căpătit rusalce, voldanol, domovol, vricolaci, pricolići, soldătei de plumb și alte cîteva sute de lighioane folclorice augmentate tehnologic, a început să-mi pară rău că n-am avut mai multă incredere în vecinii și prietenii noștri maghiari de la Neocore.

Pulp fiction

The Incredible Adventures of Van Helsing este un ARPG (sau hack&slash, dacă preferați așa) "gothic-noir-steampunk" scos parțial din paginile unei reviste pulp a anilor '30 - '40. Van Helsing Junior (un individ nu foarte diferit de Solomon Kane), însoțit de Katarina, fantoma

sa credincioasă cu un bust pe căt de translucid pe atât de impresionant (cred că se și mlășcă...), își face de cap, cu flinta și cu sabia. Într-un setting fermecător și plin de personalitate, de inspirație est-europeană. Adică orașul fictiv Borgoș și un sătuc mic și lugubru din Imprejurimi. Ca și în cazul lui King Arthur, a fost dragostea la prima vedere. The Incredible Adventures of Van Helsing este un joc cu personalitate și mult umor (ocașional pre mult, dar nu m-a deranjat). Nu revoluționează genul, de fapt chiar împrumută (cu mult bun sim și eficient) în stilul Blizzard de pe tot (Torchlight, Diablo și aşa mai departe), însă reușește să fie mai mult decât sună părților sale (intotdeauna mi-am dorit să scriu asta), în Torchlight, dacă mai jinești minte, vă puteați trimite pe el la cumpărătură în oraș. Printre altele, Katarina, companiul lui Van Helsing, poate mai mult decât atât. Pe lângă faptul că are un skill tree propriu și poate fi folosită ca suport sau ca participant activ (melee sau ranged) la măcel, îndeplinește cu deosebit de mult succes funcția de bagaj umblător. Rata de drop este destul de mare și, la un moment dat, n-o să vă mai intereseze de-

cit obiectele rare (galbene). În acest caz, îl puteți spune Katarinei să culeagă, pe lângă bani și poțiuni, doar obiectele magice și cele obișnuite și, din ce în zece minute, să îi trimiteți să le vândă în oraș. Așa am făcut o căutări de bani și am reușit să stabilesc un record în istorie mea: am reușit să car 700 de poțiuni după mine.

Sistemul de dezvoltare a personajului nu este o minune a tehnicii moderne și a matematicilor speciale, însă mi se pare destul de complex și interesant încât să te mențină interesat pentru cel puțin două playthrough-uri (unul cu ranged, adică cu flinte și pistoale, ca-n haiducii supranaturali, și unul cu muniție). Pe lângă clasicii arbori de skill-uri, mai aveți acces și la o serie de auri pasive și

întotdeauna există șansa ca printre ele să existe Satârul Blestemului incongruent Universal Mark XXXI, și este ocazional motivat să trec puțin cu mouse-ul peste inventar să vezi dacă nu cumva o să vină din greșeala cea mai sătană arhebuză cu lunetă. Spre final, când cari după tine un milion de monede (mi s-a părut puțin dezechilibrat sub acest aspect), vei ceda tentației de a abuza puțin de sistemul de enchanting (practic, dacă nu îți convine enchant-ul random, îl poți scoate de pe armă contra unei sume modeste, și poți încerca altul, până când îți "pică" bonusul dorit), dar ce altceva să faci cu banii? E drept, economia putea fi ceva mai echilibrată, 700 de poțiuni mi se par, totuși, cam exagerate...



Secretul lui Van Helsing

Însă ce mi-a plăcut cel mai mult, a fost explorarea și zecile de secrete împrăștiate în cele mai ascunse cotloane ale hărților. Nu le-a marcat nimănii cu punctare aurite că jumătatea ecran și nici cu indicație standard: "50 de metri până la SECRET"; și le poți pierde dacă nu ești atent. Eu am căscat ochii și tot am reușit să ratez două în primul act (noroc cu Koniec, care m-a dus la el). Într-o scurtă sesiune de co-op, altă mare bilă albă sunt cele cățărești care îți dău posibilitatea să alegi. Dacă doar unul ca exemplu, la finalul căruia puteai să omori sau nu un anume vârcolac. Dacă nu îl trimiți pe realitate lume, puțin mai încolo vei primi ceva interesant, iar spre final încă își va aminti decizia ta încă o dată. Nu schimbă foarte multe, însă și plăcut să observ că acțiunile tale au consecințe. Mai există cățărești asemănătoare, dar vă las să le descoperiți singuri. Să aşteptăți și să o porțești micuță de tower defense :)

Flindă risc să depășești spațiul alocat și simt în ceafă răsuflarea rece a deadline-ului, mă voi opri aici.

Intenționând să în ton cu atmosfera. Personal, mi-au plăcut soldații mecanici și igori (heheh), niște pilcani cocosite cu aruncătoare de gaze. Cred că există și un achievement, pe care-l primiți dacă nu uideji nici măcar un Igor pe parcursul jocului.

Loot-ul, unul dintre cele mai importante elemente ale unui hack and slash, reușește să se mențină interesant pe tot parcursul jocului. La un moment dat, te imbleze în "galbene", dar



Inainte de a confirma că The Incredible Van Helsing își merită fiecare eurocent din cel o mie și nouăzeci și nouă cu atât vi vine de la Steam. Cumpără-l, e o investiție că se poate de bună. Neocore a reușit să mă surprindă încă o dată. Stați cu ochii pe el, presimt că surprizele nu se încheie aici, căci se prefigurează două sequeluri și o mană de DLC-uri gratuite. ▶ ciolan

VERDICT LEVEL

- atmosferă, humor, monștri, Katarina
- explorare
- Missiuni
- prim niveluri foarte ușoare
- economia și la rază spre final
- multplayer chiosur de bug-uri

PE CURT

Un ARPG plin de focare și mult, mult entuziasam. Să vă urmăriți și să le iei?

GAMING PROducțIE | Distribuție

On-Line: gamingprodusie.com Oferări

CERINTE MINIME: Procesor

Videtă: gamingprodusie.com



ALTERNATIVA TORCHLIGHT 2

Un alt ARPG bun, cu un preț decent. Cea mai înălțătoare și mai complexă decât The Incredible Adventures of Van Helsing.

MIGHT & MAGIC HEROES VI

SHADES OF DARKNESS

Mândrie și prejudecată



Mai întâi, un scurt istoric, relevant odătă ce ajungeți cu ochii pe poza finală. Putine alte francize duc în spate greutatea și istoria colorată de care se bucură legendarul univers Might and Magic. Cu un trecut glorios și, din nefericire, un vîtor tot mai incert, seria creată de Jon Van Caneghem rezistă cu grec sub osediu schimbărilor aduse de trecerea timpului. Din 1986 și până în prezent, epicul loré Might and Magic a trecut prin mai multe cărpeli și reamenajări decât Pam Anderson. Dar, așa cum suntem obișnuiți, producătorii refuză de cele mai

multe ori conservarea unor mecanici forjate de-a lungul anilor, preferând alternative ambițioase și fragile. Nu că m-ști fer de schimbare – până și trecerea de la role playing-ul cu reminiscențe de dungeon crawler text-based din Might and Magic V la superbul Might and Magic VI poate fi considerată o metamorfoză dramatică. Însă am acceptat-o la vremea respectivă cu multă curiozitate și pacență. Totuși, ramura TBS a universului a fost intrucătă mai sensibilă, deși mergea mână în mână cu RPG-urile. În lumea jocurilor, TBS-urile sunt portelanurile fine. Mă găndesc acum la Heroes of Might and Magic II, la farmecul său inegalabil, la echilibrul perfect dintre adâncimea gameplay-ului și frumusețea universului fantasy în care se desfășoară – descriere valabilă și pentru Heroes III, ale căruia campanii gantăgăuitoase mi-au măncat sute de ore. După sucombara 3DO, Ubisoft a preluat moștenirea MGM, tratând-o ca pe un cartof fierbinte. Oarecum, atitudinea publisher-ului era de înjeles: cu un lore atât de complex și o bază de fani rănită precum lupii turbați, orice mișcare greșită se poate transforma într-un fiasco de zile mari. Dar zei au fost blâzni, iar Heroes V a fost bine primit în rândul comunității, cu tot cu cele două expansiuni și rupe-

rea definitivă de Erathia. A urmat apoi în 2018 lansarea de rebranding, denumita „of Might and Magic“ și înlocuită cu formula „Might and Magic: introduce the classics“. Pe lângă schimbarea de nume, Ubisoft a încercat o relansare a forțătă, implementând o direcție artistică manga într-un univers fantasy, deloc potrivit unor astfel de experiente. Ideea nu a prins prea bine, iar *Might and Magic: Heroes VI* a rezăs, cu mult efort, franciza înapoi la rădăcinile miturilor occidentale. Poate noua expansiune, *Shades of Darkness*, să poarte mai departe standardul tradiției?

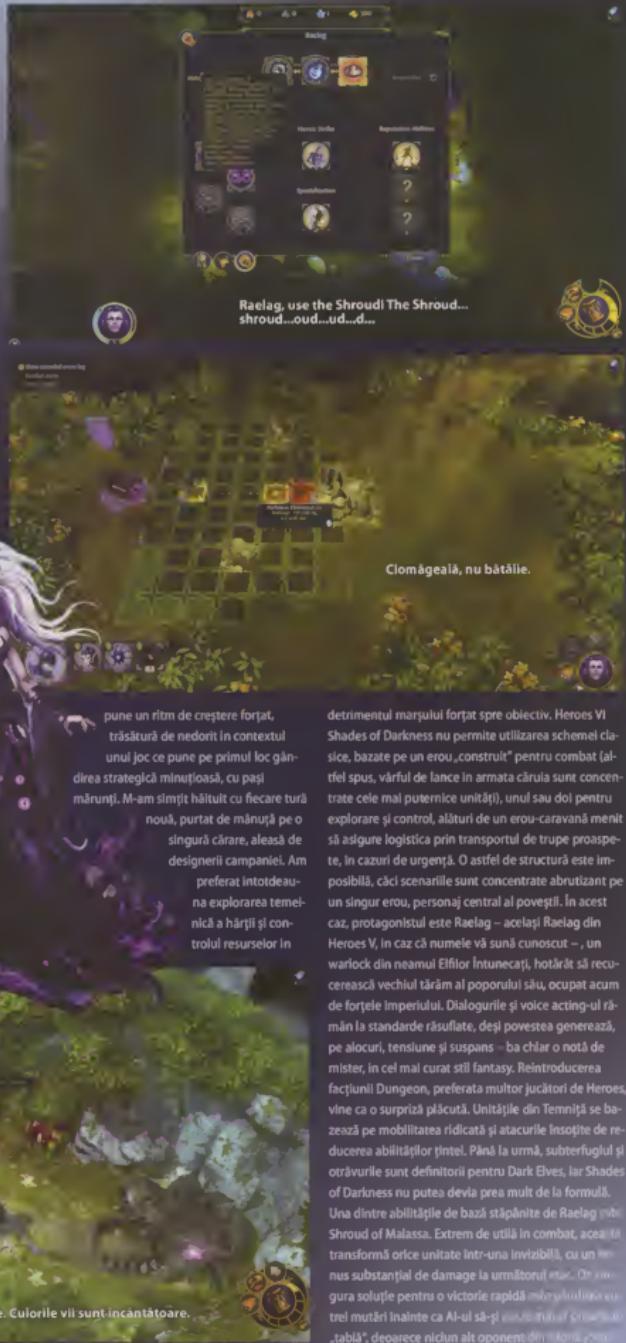
În pas de marș

Shades of Darkness intrunește aproape toate condițiile unei expansiuni de școală veche: o campanie nouă standalone, o poveste originală, amplă, și modificări minore aduse mecanicilor de joc, impletite armănoasă cu cele de bază. Sunt o bucurie sinceră atunci când producătorii din prezent decid să extindă o poveste, nu prin DLC-uri miserabile, găndirea numai pentru un dolar în plus, ci prin intermediul unor anexe autentice, cu conținut întrunirea catorva criticele industriei nu înimat un joc excelent, vorbim despre un ex-pak. *Shades of Darkness* ză un gameplay similar, în linii mari, cu cel prezent în originalul *Heroes VI* – mai precis, o formulă clasnică turn-based foarte ușor de deținut. Stăpânirea sângelui și strategiile necesare victoriei, micromanagementul resurselor și a tacticilor de luptă eficiente rămâne, în continuare, altă măncare de pește, una pentru care sunt necesare ore bune petrecute în compania scenariilor și campaniei. Dificultatea noilor misiuni este ridicanță artificial și im-

solid. Pe de altă parte, rii înrămate de cu-seamnă auto-chiar dacă pansionă păstrează-



Grafica jocului arată foarte bine. Culoarele vîl sunt incantătoare.



pune un ritm de creștere forțat, trăsătură de nedator în contextul unui joc ce pună pe primul loc găndirea strategică minuțioasă, cu pași mărunți. M-am simțit hălitul cu fiecare tură nouă, purtat de mânuță pe o singură cără, aleasă de designerii campaniei. Am preferat întotdeauna explorarea temelnică a hărții și controlul resurselor în

detrimentul marsului forțat spre obiectiv. *Heroes VI: Shades of Darkness* nu permite utilizarea schemelor clasice, bazate pe un erou „construit“ pentru combat altfel spus, vârful de lance în armata căruia sunt concentrate cele mai puternice unități), unul sau doi pentru explorare și control, alături de un erou-caravană menit să asigure logistică prin transportul de trupe prospere, în cazuri de urgență. O astfel de structură este imposibilă, căci scenariile sunt concentrate abrutizant pe un singur erou, personaj central al povestiei. În acest caz, protagonistul este Raeleg – același Raeleg din *Heroes V*, în casă numele vă sună cunoscut –, un warlock din neamul Elflor Intunecat, hotărât să recucerească vechiul târâm al poporului său, ocupat acum de forțele Imperiului. Dialogurile și voice acting-ul rămân la standarde răsuflare, deși povestea generează, pe alocuri, tensiune și suspans – ba chiar o notă de mistere, în cel mai curat stil fantasy. Reîntroducerea funcțiunii Dungeon, preferată mulor jucători de *Heroes*, vine ca o surpriză plăcută. Unitățile din Temniță se basăzează pe mobilitatea ridicată și atacurile insotite de reducerea abilităților inimii. Până la urmă, subterfugii și otrăvurile sunt definitori pentru Dark Elves, iar *Shades of Darkness* nu putea devia prea mult de la formula. Una dintre abilitățile de bază stăpânite de Raeleg este Shroud of Malassa. Extrem de utilă în combat, aceasta transformă orice unitate într-o invizibilită, cu un bonus substanțial de damage la următorul impact. O singură soluție pentru o victorie rapidă într-o scena cu trei mutări înainte ca Al-ul să-și lanseze în final o „tabă“, deoarece niciun alt oponent din teren nu



înălțat de vară a unui baron local.



Necropolis, te voi iubi mereu!

Iată că nu e trișă într-un mod mai odios decât o face computerul în SoD. Pentru AI, dezvoltarea unităților și acumularea resurselor (patru la număr în Heroes VI) se desfășoară după alte reguli. De vină este scriptarea comportamentului, chestie absolut penibilă, ținând cont de genul jocului. Cu toate acestea, eroii controlați de calculator nu sunt de neînvinși. Singura diferență notabilă dintre nivelul de dificultate Normal și sculptatul în orez cu motofierastrăul, de exemplu, este cantitatea imensă de răbdare necesară, susținută de nervi otelii și scrântează din dinți. Abia am găsit suficient timp pentru a savura povestea, ce să mai zic de explorarea hărților în întregime. În continuare, problematicul CONFLUX face mai mult rău decât bine, unele eroi de conexiune cu serverele Ubisoft cauzând pierderile salvirilor sau înregistrarea greșită a punctelor de experiență acumulate în sistemul de progres general Dynasty. Raelg și minoraturi săi furioși nu mai pot

scoate la mal acest expansion pack, în cluda tuturor lucrurilor făcute bine. De ce au trebuit astăzi de la Virtuous să-ji dea cu tesa-n coif, când problemele jocului erau binecunoscute, rămânând un mister – puțină măgală era suficientă pentru a elimina defectele de game design. M-am luptat cu interfața greoale și prost concepută mai mult decât am făcut-o cu monștrii de pe hărță, accesul la informațiile despre abilități și eroi fiind anevoie și împiedică de performanță redusă a engine-ului folosit și de a ezări a menului lipsită de eficiență. Muzica este singurul punct cu adevarat plăcut, stilul compozitiei făcând trimitere la armoniile calde din Heroes II. Măcar atât.

Nu ne alegem destinul...

Îmi pare rău pentru Shades of Darkness. Mă așteptam la mult mai mult de la un expansion pack



Două cuvinte: TENTACLE & PORN.

nou-nout pentru Heroes VI. AI-ul a rămas, din păcate, la fel de cretin, iar campania devine un calvar pentru neofiti încă de la prima misiune. Totuși, noul castel are potențial și farmec în Hot Seat, clasicul mod multiplău prezent în toate titlurile seriei. De fapt, întreg jocul merită cumpărat numai pentru multiplayer, caz în care achiziția ediției complete nu își justifică prețul varianta distribuită digital (în retail, prețul scade drastic). Cine are voîntă să observe cele 20 de creature neutre proaspăt adăugate sau noile seturi de artefacte merită aplauze, dar lubitorii înrăutiți de Might and Magic le este mult mai bine în compania clasicelor. Istorul din Introducere vine ca o justificare a notei mele: pentru un jucător aflat la primul contact cu Heroes VI, Shades of Darkness este o campanie provocatoare, dificilă, parte a unui TBS cu farmec, dar băntuit de probleme tehnice grave. Pentru un veteran, noua expansiune

este o instigare forțată, o luptă și nervantă cu un calculator obligat să trăiesc pentru a face față unor strategii furioase. Pe scurt, cu excepția poveștili clasice, Shades of Darkness nu este un succesor demn de moștenirea Heroes. Metacritic arată un scor agregat ce oscilează între 4 și 5, lucru îngrijorător pentru viitorul seriei. Ținând cont de experiența personală, dobândită de-a lungul timpului alături de saga Heroes, am hotărât să împăc prima impresie de reviewer cu cea a unui jucător experimentat. Momentan, calea de mijloc este ceea ce potrivită – măcar eu voi împăca cu gândul unei judecări temperate.

PS: Ați observat, probabil, lipsa oricărui trimiteri către Heroes IV. Deși este un joc bun spre excelent, gamplay-ul său complet diferit îl face irrelevant în cadrul acestui articol. ► Aidan

VERDIGI LEVEL
nu are lacrimi unei interacțiuni în Hot Seat
eroici și povestea clasica, inspirată din prede
curi ale jocului
probleme tehnice grave, buguri, CONFLUX (blame)
AI de laudă joasă

PE SCURT

Shades of Darkness este o expunere formulată după o repetă clasică, dar care reziste lumenelor amicii chid și vrăjă de încreștere.

Gam	Producător	Distribuitor
Hot Seat	Ubisoft	Ubisoft
CERINȚE MINIME	Procesor Intel Core i3 / Memorie 4GB	Videa

ALTERNATIVA MIGHT AND MAGIC X

Îndu-mă într-o lumea astfel și era îl propon în alternativă la Shades of Darkness. Spun că urmărește la logica și înțelegere astăzi? Oficiu, Monștri și... pești mortali atacă. One plus, poate vă avea parte de multă agresivitate și ferocietate.



6.5

TZOLK'IN

CALENDARUL MAIAȘ

Triburi maiase luptă pentru prosperitate și favorurile zeilor.

Un joc de strategie inovativ!
Disponibil acum în magazinul tău preferat
sau direct de la www.lexshop.ro



Nominalizat la
Jocul Anului
în România



LEX
HOBBY STORE
www.lexshop.ro

REVIEW

WiiU



Preview Monster Hunter Online

Când am jucat MH3U, niciun nu aveam cu coile mânăncă această serie. M-am fericit să am putut să citeșc despre ea sau să mă uit peste imagini sau filmulețe. Majoritatea jocurilor hardcore venite din Tara Soarelui Răsare reușesc de obicei să mă surprindă prin ceva nou, fie el gameplay, poveste sau prezentare; motiv pentru care, în momentul în care aflu că o companie aduce pe meleaguri europene un anume titlu bine primit în Japonia, nu mi se mai urtă decât la data de lansare și la sistemul pe care va putea fi jucat. Despre Monster Hunter nu știu decât că, alături de Pokemoni, este unul dintre acele titluri jucate în nește în Orientală îndepărtă. Un fel de WoW sau CoD pentru el. Seria care a școș din cau și a dat avânt PSP-ului și care, cel mai probabil, o va face și cu PSP Vita. O frânză care vine în milioane de console, de obicei portabile, în momentul în care apare un nou titlu.

MH3U a reușit să mă uimească încă de la primul cadru, cel de load, pentru că titlul jocului m-a dus cu gândul în alte direcții – vânătoare de monștri, credeam că o să am de-a face cu un Diablo cu arătări mai interesante sau cu ceva similar cu The Witcher sau Demon's Souls. În schimb, ecranul era plin de arômele curcubeului Skittles, coperta unei cărți de colorat cu inspirații indian-chineză. După care, imediat după meniu în care mi-am construit personajul, am deosebit prin comparație cu ce am vizuat în site săptă; am fost aruncat în

mijlocul unui sat pescăresc, plin de viață și culoare, răvășit puțin de un cutremur. Undeva la tropice, aş vrea să spun, dar avem inglobate aici, cu foarte mult bun gust și talent, atât de multe și de variate motive și simboluri, încât nu prea pot să pun punctul pe „unde”. Cred că cel mai aproape de adevar ar fi Polinezia sau, poate, Filipine. Astăzi când privești la aborigenii, care par maori cu un pic de Africa, dar și de China în ei. La fel poti comenta și în privința „arhitecturii”, porturilor și posturilor. Acest mic așezământ își face poftă și de o plimbare pe plajă, cu palmieri lângă, dar și de una prin delte. Soare să fie, și lene.

Tu eşti nouă vânător, iar Mai Marele satului îți prezintă situația și te roagă să strângi câteva resurse pentru ca pescarii să alبă cu ce repară una, alta. Câteva piele de animale, pentru corturi și bârci, leder și lene, pentru sfoară, și coșuri, pietre și minereu pentru unele. Înainte de a pleca în aventură am dat însă o tură prin menui. Își m-am pierdut. Nu mare lucru avea sens, nu mare lucru se putea schimba sau seta, dar, cu toate asta, erau multe și diverse – de la o enciclopedie „monstruoasă”, goală, până la o poțiune dedicată combinației resurselor. La fel de goală. În plus, felul în care navegezi prin aceste pa-nouri este cel puțin ciudat. Acum apele butoanele L și R pentru a schimba între ele, acum trebuie să o faci cu manetele sau crucea direcțională. Poziționarea lor este la fel de aburitoare, în sensul că producătorii nu s-au mai chinut să le pună în oglindă, pentru a le „localiza”.

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE



Astfel, mai toate meniurile principale se deschid în partea dreaptă, sus, a ecranului, pe când cele secundare apar sub ele sau, consecutiv, spre stânga. Orinduire că se poate de normală în Japonia, unde tradițional se scrie de sus în jos, de la dreapta la stânga, până și cărțile se deschid de la coadă, dar carecum debulosant pentru noi, asta condiționați pe orizontală, de la stânga la dreapta.

Vizând că nu ajung la nicio concluzie, am zis să trebuiască să testez restul de arme. Pentru că tot sunt vânător, și-am ieșit în lume. Primul contact l-am stabilit cu un apothom (numele din joc) și familia lui, un animal de vreo 4 metri înălțime și vreo 10 lungime, care aduce cu un parasuroplophus (un dinosauroz herbivor care a trăit acum 75 de milioane de ani). Am îngrijit în sec și am scos arcul. Degeaba. Animul nici nu s-a sinchisit și a continuat să pască în linjă. Pentru că nu m-a atacat, am trecut mai departe, în zona 3, unde mă aşteptau cățiva prii de... dilophosauri (numele din realitate), și răji, și ai mici (2-3 metri, cam aşa) și-ai dracu', din Jurassic Park. Nici nu am mai aşteptat. L-am luat la ochi și am tras. Pe lângă felul în care înțelegu că arcul este deosebit de anevoie și incomod, limitat de mișcarea mâinii cu maneta din partea dreaptă și fără o opțiune de auto aim sau măcar de lock on target a camerei. Am început să alearg de colo-colo frustrat și să slășesc de rapiziții dinozauri.

Următoarele două-trei ore de joc au adus alte și

alte surprize, dar nu de tipul celor de care vă povesteam la început. Totuși mergen spre râu. Mă aşteptam să trebuiască să cauț acele resurse de care aminteam, pădurile să fie cu adăvârat piaduri, întortocheate, intunecate. Dar nu. Spatiile sunt căi pe care de clar delimitate și la fel de colorate ca satul din care plecasem; nu poți sări, locurile de unde poți extrage/prinde/mina diferite materiale/găndaci/elemente sunt căi se poate de clar marcate. În plus, grafica nu e cine să te ce, iar animațiile, în momentul în care te Pui Pe Treabă – și dai

cu târnăcopul în filoane sau cu plasa de prins muște în bălegă –, sunt căt se poate de penibile. Pur și simplu nu înțelegem cum un joc atât de limitat (la prima vedere), care te punte să aduni resursă și să te întorci în sat cu ele, a avut atât de mulți succes. Înțeleg că asiaticii au nevoie de multă peritura a se simți împliniți (azi sunt crescuți, și se mandresc cu asta) și că la ei grindul nu este la fel de hulit ca la noi, dar totuși – ce făceam acum era penibil.

Am revenit în sat, am aruncat arcul înapoi în cofăr și am început să testeze restul de arme. Pentru că în plăcea cum arată, mai mare decât mine și aproape la fel de lat, am plecat înapoi în pădure cu paloșul. L-am rotit de două ori deasupra capului și am incercat să nimerești atât doi-tri dilophosuri. Cancil Rolan în jurul meu, iar eu d-abia lîneaarma în mână. Când lansau un atac, imi lăua 2-3 secunde să-mi revin. Se pare că aici, dacă o armă e mare și grea, apăsând acest lucru se va rezulta și în felul în care te miști și ataci. Din nou, am fost rezultat și ne-pregătit, așa că m-am întors să caut ceva mai rapid. Până una, alta, m-am decis să aleag un balgag care se poate transforma, la nevoie, într-o spadă. În forma lui de bază, de topuri de mari dimensiuni, e greu de utilizat, dar micări lovituriile au anvergură. Când îl transformi în spadă, te deplasezi mult mai incet, dar comburi sunt rapide și dureeroase. Mi-a plăcut această flexibilitate, dar mai ales mecanismul de trecere de la formă la alta, unul mecanic, și nu magic, cum am văzut în altă jocuri, pe principiu „pull”, acum e spădat, acum e topor. Un mecanism care pare că poate fi construit și în realitate. În scurt timp, puli de dilophosuri erau la





MONSTER HUNTER ONLINE. PC.

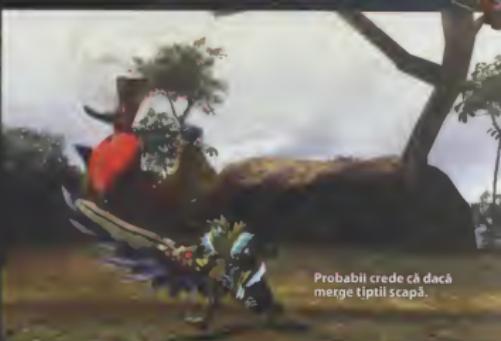
Presupun că mulți dintre voi v-ați uitat la titlu, la platformele pe care poate fi jucat și la notă și au aruncat o înjurătură. Am vești bune. De curând, în China, a fost lansat Monster Hunter Online, un MMO-RPG aş vrea să spun, dar cred că doar O-RPG e denumirea mai bună. De ce China prima? Pentru că jocul are cei mai mulți fani acolo, dar este și o bună plătă de test pentru PC. Din vară, un beta își va deschide porțile și pe teritoriile PAL și NTSC. Motorul pe care rulează este CryEngine 3, iar jocul arată de 5 ori mai bine decât cel de pe Wii U. Să sperăm că se va și juca la fel de bine!



Mi-a fost milă de el și nu am înțeles pe moment de ce producătorii au ales atât de devreme în joc un astfel de „sacrificiu”. Ceva să schimbă în mină în acel moment și în sfârșit am inceput să prind direcția să înțeleagă în ce duce acest joc. MH nu este cu monștri și în niciun caz nu este un joc action. Este un joc în care lupta este tactică, în care nu te grăbești nicăieri, un simulator de vânătoare într-o lume în care animalele și armele sunt puțin diferențiate. Presupun că producătorii au ales ca toate animalele să fie... Imaginează (și să le numească monștri) pentru că, pentru mulți dintre noi, ar fi prea dureros să lejim în pădure și să punem la pământ un... elefant. Așa, dacă aduce un dinosaurov, sopără, balaur, putem să ne disociem mai ușor de cruzimea la care am fost impinsă. De altfel, unele dintre animale, care se asemănă foarte mult cu cele reale, nu pot fi omorâte. Sună către căpriile, de exemplu, car își dă resurse importante: cornul și blana. Dar care, după ce le-ai pus la pământ și ai luat ce ai avut nevoie (verbă vine, e un random dat pe ce resursă cade când bagi pumnul în ele), se ridică și fug.

pământ și în sfârșit am putut să-mi culeg și să-mi mindez resursele în liniste. M-am întors în sat și am pus oamenii la treaba. În timp ce alte opțiuni au inceput să se deschidă. Câteva din resurse puteau fi combinate, iar potențialele rezultate îmi făceau cu ochiul. Carnea animalelor putea fi făcută la grătar. Ghilda vânătorilor a inceput să alăture și ea căteva doleanțe: ba că printesa voia niște fizat de dragoniș verde, ba că un pitic a fost văzut în pădure - apariție rară, ce trebuie investigată. În tot acest timp, silenția venea cu propriile nevoi, de obicei mult mai

practice. În al doilea quest, dacă-mi aduc amintiri bune, a trebuit să vănez (omor) și paginul aptonoth. La căt era de mare, mă așteptam la o luptă crâncenă, dar a căzut după numai două lovitură, zbatându-se și urând în chinuri, în timp ce familia-l fugea care incotro.





In timp ce altele, care trebuie omorăte sau capturate, sunt mitizate. Un urs de două ori mai mare decât tine, acoperit cu solzi și platoze coroase, nu îți mai inspiră milă când dai cu barosul în el, mai ales după ce te-a alergat bine de tot sau îți-a dat o labă de te-a aruncat la 5 metri depărtare. Realismul mișcărilor, răgețelor, răsuflarelor, urietelor de durere ale acestor animale te face însă să le respectă. Iar jocul este foarte atent în a sublinia că toate resursele „cusele” sunt folosite sau folosite. Nu ieși în pădure să dai omorii, ieși pentru că ai nevoie de piele, de colț, de plante, de miere, pentru a repara, pentru a te hrăni, pentru a pune pe ploieacă agricultura și aşa mai departe. Am început să înțeleg și cele cîteva animații care nu se potriveau inițial în cadrul mare. Producătorii nu au dorit un joc trist sau apăsător și au contrabalanșat cu cîteva acțiuni gen Benny Hill. Să vedem cum fug avataru vostru când punetearma în spiniare, iar un monstru vă urmărește îndeaproape. Sau cum măñâncă la cantină. Cum scoate grătarul (mai mare decât el) în mijlocul pădurii și rotează o halcă de carne, după care sare în sus de bucuri, dacă-i reușești o frîptură perfectă („so tastyl!”).

Producătorii au trebuit să facă o echilibristică între părțile distractive, „e un joc”, și părțile serioase, „e o simulare de luptă împotriva unor animale periculoase”, și le-a ieșit de milioane. Pe de o parte avem satul, mereu colorat și plin de viață, cu personaje care glumești și fac mișcări de tine de fiecare dată când deschizi gura. Cred că cel mai bun exemplu aici și pînă pe care-l gîsești în pădure, în

questul de cără spuneam mai sus, care se dovedește a fi un copil și unul trib de pigmei mindri și războinici, plecat de acasă într-o misiune inițiatică în care trebuie să găsească masca perfectă. Nu de alta, dar oamenii acestui trib sunt atât de urăj, încât, dacă nu ar purta o mască, ar ieși când s-ar vedea unul pe altul. Piticul începe să te urmeze peste tot (dacă îceri), dar și ne să subliniez că, dacă te ajută, tu ești minionul (creatura



de companie a) lui și nu invers. Că doar e copiul șefului de trib și nu se pretează la aşa ceva.

Pe de celealtă parte, avem luptele, care devin rapid intense, pline de tactici și pregătiri, împînte într-o realitate fizică care te aruncă acolo, în mijlocul universului propus. Jocul vine cu unele dintre cele mai naturale animații pe care le-am vîzut. Producătorii au cu siguranță călăzu biologi în echipă și și-au impus ca toți monștrii creați să elibere sens. Așa se face că agilitatea și cîteva din atacurile lor pot fi anticipate. Un monștru care aduce cu un tyrannosaurus va alega după tine pentru a te mușca sau te va lovi cu coada în caz că încercă să-ți leie pe la spate. Logici! La fel cum un rinoceros urus, nume inventat, nu îl mai letem, dar și mult mai greu de doborât. Pe de altă parte, producătorii nu s-au rezumat doar la a copia comportamente, ei au înțuit să ne lasă și cu gura căscată la fiecare nouă apariție de mari dimensiuni. O să descoferă atât opările-omizi, otrăvioare, care arată mai ceva ca în Dosarele X și care să nu vă alege prin caveme (nu le lăsați să vă cadă în cap), că și gige-pelican care pot reproduce schelățelăile progenitorilor altor monștri. Moment în care ar fi bine să le dăti una peste găuri pentru a o dezumfătu sau poate să folosiți o bombă sonică pentru a distorsiona sunetul produs; nu de altă, dar periculos și de unu singur, fără întările chemate de strigătele lui.

Realismul nu împinge însă doar de realizarea impecabilă a monștrilor de mari dimensiuni (boiilor), ci și de ecosistem. Dacă îl urmăriți la împărtășire, o să veți că se comportă ca orice alt animal. Unora le place să stea la soare, alțiori să se plimbe sau să se joace în apă, în timp ce restul faunei fugă din calea lor sau începe să le seară. În momentul în care te vîd, începe lupta, dar chiar și în mijlocul ei vor reacționa în limitele normajului. Dacă obosesc – li se poate întări aptila lor, că și șiie – intr-o luptă prelungită, fug într-o altă zonă



ți caută ceva de mâncare; unii preferă legurile, alții mierșau sau animalele de mici dimensiuni, pe care le vănează cu pricopere. În timp, înveți care le sunt tabletelor și reușești să-ți intercepți înainte de a termina (sau de a începe) să infuseze. Un mare avantaj, pentru că aia, ostenite, sunt mai lente în mișcări, cu excepția cătorva care (spoiler). Spre sfârșit, când deja sunt rănite, se retrag în vizină și doar să se duc, lupta e ca și căptigăță. De nu, și nici nu îl găsești, lupta se reliază, pentru că în acest mod lighioanele își refac o bună bucată din viață – viață care nu este vizibilă pe ecran sub forma unei banale și nerealiste bare de sănătate. În timp, vei învăța să recunoști semnele care-ți spun că mai ai de tras până la liman, pentru că, pe parcursul luptei, animalele încep să le curgă balele, încep să schiopăteleze și chiar și părțile consoase, platoanele sau cozile încep să se spargă sau să se rupă. Și vrei să se spargă sau să se rupă, pentru că aşa şansele de a recupera exact ce-ți trebuie cresc. O coadă sau două pentru niște budigăi mai armăți, o platou pentru un baros mai furios și aşa mai departe. La începutul jocului, pentru că mă așteptam să fie un action, începusem să dăru din colț în colț pentru că nu nimeream nimic. MH3U

înse foarte strict cont de distanțe. Dacă ai fănat, iar săbia a trecut la un centimetru de monstru, ghinion, nu se întâmplă nimic. Nu apare acel mic efect vizual de contact, atât de des întâlnit în alte jocuri mai ierătoare. Dacă doar îl zgară, la fel, nimic din punct de vedere vizual. Loviturile treble date în plin, dacă vrei ca animalul să le rezistă. În plus, trebuie să te aștepți ca anumite zone să fie mai ușor de străpuns cu armele tăioase: o bură umflată, de exemplu, în timp ce altfel să fie mai ușor de zdrobit cu armele de impact, cum ar fi o carapace. Nu de puține ori mi s-a întâmplat ca toporul să ricoșeze pur și simplu din anumite părți mai dure ale anima-



Noul hub multiplayer.

Câteva dintre panourile, interactive, interschimbabile, vizibile pe tabletă când te joci pe TV.



JOACĂ CU TABLETA ȘI INTERNETUL



Dupa ultimul update (1.02), remote-play-ul, adică joaca doar pe controller, a devenit posibil. Jocul arată puțin mai urât pe ecranul tabletelui, ciudat, pentru că până acum toate pe care le-am incercat arătau mai bine, dar nu este perfect jucabil și aşa. Când joci pe TV, tabletă îți mai dă câteva informații și scurtături, nimic însă care să-ți ipsească prea tare când treci pe gamepad only. Optiunea este importantă, pentru că acest lucru te face să joci în nevoie și e bine să poți să eliberezi telezorul pentru restul familiei. Alt lucru bun pe care-l face Wii U este că te lasă să deschizi internetul fără să oprești jocurile. Astfel, când nu-ți mă aduci amintirea unde dracul ai găsit ultima orașă gălăcsei dulgheri, poți foarte rapid să puli pe pauză și să dai o căutare. După vreo 30 de ore, eu am inceput să joc MH3U lângă calculator. E mult mai ușor asta. Deschizi un Wiki și dai și cauți, iar dacă eşti cu adevarat nebun (ca mine), mai deschizi și un Excel în care anunț arborii de upgrade ai armelor pe care le dejezi. De obicei nu joc jocurile aşa, dar aici sunt atât de multe resurse de adunat, de combinat, de vânăt și pescuit, încât nu ști să scoș o altfel la capăt.

Iuliu, aşa cum nu de puține ori am și răs când am înfipț cu ură un baros în laba unui gigant, iar acesta și-l trăs de acolo cu un gest că se poate de omeneșc. Dacă ai noroc și prind o lovitură puemnică în contrapăr, să zicem, în momentul în care monstrul plonjează pentru a rupe cu dinții o bucată din tine, iar tu vii cu un ciocan în urcare, apăi să vezi spectacol. Inițial, când arma pe care o cari cu tine este mai puțin puternică, rezultatul va fi doar o mică dezechilibrare sau deorientare a animala-



Iui, cu timpul însă, mai ales dacă revi la monștri de nivel mic (vorba vine, nu sunt categoriști așa, trebuie să îți minte de care și bine să te apropii și de care nu, în funcție de căt de pregătit ești), o să vezi cum îl arunci cădo sau chiar îl fac knockout pentru câteva secunde.

Bineînțele, nu numai armele au un impact fizic realist asupra „inamicilor”, și ei, în funcție de căt de joapăna și armura ta, de căt de puternică și lovitura încercată și căt de în pilin și-o iezi, te pot ori scutura un pic, ori aruncă la 20 de metri departe, în funcție de caz. Dacă nu ești atenți, te pot chiar căciu în picioare de un monstru de 4 etaje – sau chiar trimită direct la cuicăre. Dragonii sunt atât de masivi, încât se întâmpă, când urăgănesc pe lângă tine, să te dezonorteze, chiar dacă nu te-ai nimerit, doar datorită curenților de aer sau apă pe care li-i creează.

Mototul frizic este extraordinar și înseamnă de diferențe de greutate, de frecare, impuls, accelerare, de zonele în care lovești sau în care ești lovit. Contactele sunt palpabile, încăieriile incredibile. Incredibili de intense, pentru că trăbeau să învețe cum să manevreze armele, cum să ataci cu grija, cănd să te retragi, să studiez ripostele și mișcările animalelor. Luptele în acest joc sunt ca un dans sportiv, la profesioniști, pe o tablă de săh.

După vreo 10 ore de joc, foarte mult, dacă mă întrebăți pe mine, și înțeleg acum de ce MH este lubrit de unii și neînțeles de alții, deoarece punsem să mă deprind cu noua orăndărie. MH

înțelege realist că mai multe din acțiunile posibile și până la un anumit punct nu îl înțeleg regulile. Acum stăm când o să întâlnesc un animal de mari dimensiuni și implicit că trăbeau să fiu pregătit – să lău cu mine mâncare, în caz că trebuie să-mi refac energie, poți, pe căt se poate fișate în casă, din plante, glande și găndaci, nu de altă, dar la piață sunt scumpe, pentru a mă proteje improvvizat arșej, pentru a-mi refac viață, energizare și căte și mai căte. Căteva greseli pentru a ascusi armele, în caz că se tocesc. Capcane, dacă mă decid (sau trăbe) să capturez bestială. și aşa mai departe. Băiatul bun în toate al bătrânlui satului vine chiar și cu prognoză, pe zile, pentru pădurea din apropiere. Dar nu una meteorologică, ci una monstruoasă. Încep de să-ți fac planuri. Astăzi mă lău la trântă cu dragonita verde de care vă spunemam mai sus, să face

bine să lău cu mine niște ser, că data trecută m-a

făcut praf cu coada ală a ei veninoasă. Măine însă, pentru că-mi mai trebuie căteva pene de „pelican”, les în pădure, sper ca prognoza să fie bună și mereu bună. Dar, dacă tot ies, bag și un grătar și un mineriș, stocul de fructuri este pe termătate, în timp ce următorul upgrade al armei cere niște fier.

Înțeleg nu am înțeles această obsesie a implementării fiecărei activități. Irei să salveză, te duci în căsuță și tragi un put de somn. Vrei să piedeci un boost în luptă, te oprești și bag o măncărnică la cantină. Vrei să piedeci cămpărătură în alt port, te duci pe chei și iei caravala. Nu există meniu instant care să-ți facă viața mai ușoară pentru că producătorii au dorit să impună un anumit ritm, dar mai ales să te pună în contact cu tot ecosistemul jocului. Odată ce te-ai relaxat, realizezi că munca depusă este că se

	Attack	Defense	Speed	Jump	Swing	Charge	Break
Dragon	+2	-2	+1	-1	-1	-1	-1
Attack	+2	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Defense	-2	+2	-1	-1	-1	-1	-1
Speed	-1	-1	+2	-1	-1	-1	-1
Jump	-1	-1	-1	+2	-1	-1	-1
Swing	-1	-1	-1	-1	+2	-1	-1
Charge	-1	-1	-1	-1	-1	+2	-1
Break	-1	-1	-1	-1	-1	-1	+2

Am uitat să vă spun de bonusurile date de armuri, activabile odată ce atingeți anumite bareme, 10, 15 sau 20 de puncte.



Am urât şopărâma asta.

poate de satisfăcătoare și interesantă. Te duci la fierar, de exemplu, și, în funcție de ce monștrii ai dovedit, el își spune ce armuri poate să facă pentru tine și de ce mai are nevoie. Am un mare respect pentru cei care au făcut designul armelor și armurilor aici. Toate au sens. Iar părțile animalelor folosite sunt vizibil implementate. Ce am poftă fi mai rezistent decât unul făcut din teșata unor berbec care se dă cap în cap la fierar 10 minute? Sau, vrei un baros mal puternic? Hai să adăugăm un os palatin peste el, cu tot cu dinți. Cred că cel ai urinatosaurus ar fi perfect. Dar nu numai asta, mai și arătă într-un mare fel.

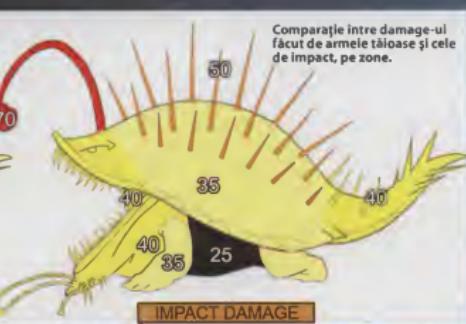
Bineînțeles, nu vor lipsi nici clădjenile, ca armele acoperite de pene, care se mai și desprind în urma impac-
terii mal puternice. Dar asta face parte din farmecul jocu-
rilor venite din acea parte de lume. De exemplu, pentru
un motiv numai de el săt, mulțime grele, ca agricultura,
bucătăria, menajul, sunt toate fizice de căciulă. Nu, nu
sexy, ca în alte jocuri. Muncitoare și hainease. De fapt, totă
povestea jocului și toate întâmpărările din sat au un strat
de incredibil și hairozant este alea. Muncă și bună dis-
poziție asezionate cu lupte cu boși. Ce și-ar dori mal mult!

Tot undeva pe aici m-am hotărât să mai arunc un

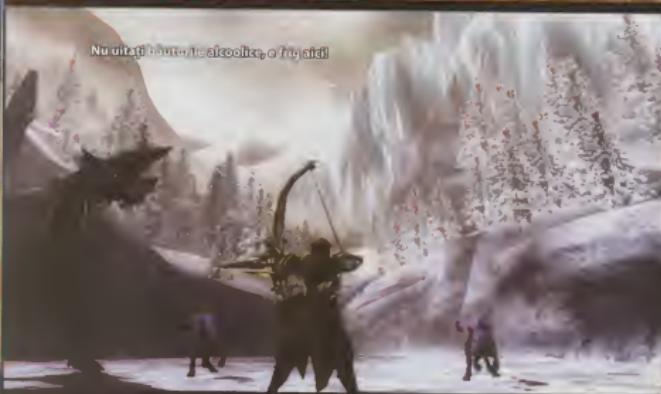
ochi peste tipuri-
le de arme. Nu de altă, dar în
sfârșit mă deprinsese cu mecanicele
jocului și acum începeam să realizez utilizarea
celorlalte clase. Sunt 12 cu totul și foarte
diferite. Toate interesante. O săbile mică cu
scut, care-ți permite atacuri rapide, dar și protecție împotriva loviturilor mai puțin puternice. Cel mai mare
avantaj al acestiei arme vine însă din faptul că poți folosi
obiectele din teatru fără a o pune în apăr în tracă. Două
latagane. Foarfe rapide, dar cu o anvergură mică. O katana,
puțin mai lentă, dar mult mai lungă și mai tăioasă.
Palouș, atât de gros și de lat, încât poate fi folosit și ca
scut, unul doar frontal, dar oricum. Barosul, armă de impact,
de sfârâmat. Grecale, dar puternică. Cimbuliță
... mda... diferențele loviturii posibile îl încarcă cu aer.
Care poate fi apoi eliberat pentru a crea melodii.
Melodii care îți pot da bonusuri de agilitate, viață, protecție și să mătai deparțe. Lăsând nebunia de o parte –
să vezi cum e când ieși în pădure cu cimbuliță umflată
aruncată peste umăr și începezi să-l izbiști de animalele din apropiere, după care vă opriști să tragezi o căntare –,
acest tip de armă este unul foarte interesant. Te invitat

să luptă ritmic și te poate transforma într-un fel de paladin. Căci cântările unora dintre ele ajută toată echipa, nu numai pe tine.

Lancea este greu de utilizat, pentru că de obicei o folosești la impună, iar animalele nu prea stau locul. În schimb, vine cu un scut mare care te poate proteja în mai multe condiții. Lanțura Greia este mai versatilă și poate fi folosită și ca un fel de shotgun (vine cu încărăcături explozive care nu sunt eficiente de către aproape). Scutul este însă mult mai mic. Despre toporul care se poate schimba în spadă v-am povestit deja. Arcul... acum să stăm cum se duc o luptă, a devenit mult mai valoros, dar, diferit de majoritatea jocurilor, nu este o armă bună de aleas la început. Cere răbdare și strategie, plus un studiu prelungit al mărcișorilor și atacurilor monstrușilor. Săgețile, în schimb, sunt infinite și le



Comparățile între damage-ul făcut de armele tăioase și cele de impact, pe zone.



poți și unge cu anumite soluții care le fac otrăvitoare, paralizante, explozive și afară mai departe. Arbaletele sunt de două feluri: ușoare și grele. Cele ușoare sunt mai rapide și folosesc munitione mai leșină sau mult mai ușor de creaț, pe când cele grele sunt adeseață tunuri, dar sunt lente și costisitoare.

Jocul îl pună la dispoziție căte una din aceste arme încă de la început, pentru că nici nu personajele crește în nivel, ci armele și armurile. De la începutul și până la sfârșitul jocului vei avea aceeași bară de sănătate: 100. În schimb, cu fiecare animal mai periculos doborât vei debloca și un nou tip de armură sau un upgrade al unei arme. Așa se face că și a să fie greu (dacă nu vrei să faci un grind nebun) să avanzezi în joc cu mai multe de 2 arme distincte. Arborii de upgrade ai acestora sunt neșmări și vel vrea să te extinzi pe căt mai multe ramuri, o dată pentru că animalele au rezistențe diferite (foc, apă, gheăză etc.), dar și pentru că nu îți ricordă unde o să dai de "aur". Materialele necesare sunt diferite de la o romură la alta, dar și din ce în ce mai rare și mai greu de obținut. Jocul subliniază, de altfel, că trebuie să te specializezi prin simplul fapt că nu te lasă să ieși la vânătoare cu mai mult de o armă la rîne. Blindețele că unele se prezesc mai bine animalelor monștri, pe când altele te pun în dificultate, dar permutările sunt foarte bine echilibrate. Jocul poate fi termi-

nat cu oricare dintre ele. Timp, răbdare și pasiune să fie.

Eu, cum vă spuneam, am ales initial un topor-spadă, dar am avut norocul să găseșc între oasele dintr-o peșteră un baros ruginit. După ce l-am curățat, am re-realizat că era de două ori mai puternic decât arma pe care o aveam în acel moment. Oferta era prea bună pentru a fi refuzată, deși mi-a luat alte ore până să învăț că de căt să lupt cu el. Ce v-am povestit mai sus

după arme și așa, ceva de suprafață, zeci de ore după ce ai pus mâna pe un tip de armă, tot mai înveță cum să devii mai eficient. Nu-mi pare rău. Cloacanele sunt mai puțin flexibile în luptă, dar pot zdrobi mult mai multe părți tari ale animalelor, ceea ce duce la răsplăti mai bogate la sfârșit.

După 20 de ore în joc eram recuperabil pierdut în el. Dacă te prinde, dă o dependentă nebună; până și la serviciu stăteam să mă gândesc la ce am de făcut mai departe, pregăteam luptele în minte, găndeam strategii agricole etc. Satul era deja în mare reconstrucție, iar pisiile puteau crește astăzi clucerici, că și plante și insecte trebuia doar să le spun de ce aveam nevoie. Bărcile erau toate reparate, iar pescarii puteau fi trimiși în căutările de comori sau pește. Toate aceste lucruri mi-au redus enorm nevoia de a pleca în căutarea resurselor. Jocul s-a transformat din nou, iar acum era doar despre lupte grandioase cu monștri incredibili. Upgrade-uri și strategii de luptă. Meniuurile de care vă spuneam la început au devenit că se poate de clar și oferă exact ce trebuie. Zonele prin care te plimbi nu sunt întortocheate, pentru că ai nevoie de spațiu și delimitări clară când te bați cu munte. Zonele sunt, de fapt, toate niște arene frumos colorate, iar fiecare luptă e, de fapt, una cu un boss. Jocul devine greu dacă nu ești atent la tot ce îți se spune despre monștrii cu care urmează să te lezi la trântă sau dacă nu te pregătești temeinic. și poate deveni și frustrant sau obosit. E greu și tensionant să luptă pentru 15-30 de minute inintermitent, iar când pierzi..., mai ales dacă trebuie să scrii un review și ter-

menul se apropie, al împresă că al pierdut

tempul de pomână. De fapt, înainte de a cumpăra acest titlu, m-am gândit că două ori,

Din ce știam, succesul pe care l-a avut în Japonia se datorează cooperativului. Aveam impresia că e construit în jurul acestui concept și că va



Lagiacrus. Dimensiuni?... medii.

fi prea greu în single. El bine, jocul este dificil spre foarte dificil, dar cele două componente ale lui sunt separate. Poți încerca questurile și arenele de multi și de unul singur, dar sunt toate sănsele ca monștri de acolo să-ți rupe oasele. Am văzut camarați omorâți de o singură lovitură. Trebuie să-ți vezi lungul nasului și să încerci doar luptele în care ai șansă. Armura să te protejeze de măcar 4-5 lovitură în plin, iar armele să fie destul de ascuțite că să tale în came. De fapt, jocul are chiar și o limită de 50 de minute (dacă nu mai însel) pentru toate misiunile. Doar în tot acest răstimp nu ai reușit (singur sau împreună cu prietenii) să răpi monstrul, atunci ești considerat nedemnit. Și da, mi s-a întâmplat să

fiu la egalitate. Eram destul de agili să mă ferec de atacurile violente, aveam și destule pojuni cu mine, dar și pe Cha Cha, cu dănsurile lui tămaduitoare, dar arma s-a dovedit a fi prea puternică pentru a-l răpune.

Dar să revin. M-am gândit de două ori, pentru că eu nu prea îndrăgesc cooperativile cu necunoscuți. Am realizat însă că aci nu e cazul să-mi fac griji, pentru că poți să faci un quest în mult, apoi, dacă nu

tabletă funcționează minunat, pentru că are microfon incorporat, dar și mișcă de căși și astfel poți comunica în mijlocul luptei cu ceilălăi. Nici nu cred că mal trebule să spun că, așa, în cooperativ, jocul se schimbă din nou și împreună cu persoanele potrivite poate fi cel mai bun coop pe care l-ați jucat vreodată. În Japonia a ajuns la statutul de cult tocmal din acest motiv, pentru că

3/DS-ul și PSP-ul se pot conecta cu alte device-uri de același tip, când sunt destul de aproape unele de altele, moment în care poți porni un meci. Oricunde, oamenii au început să-și facă prieteni, în drum spre muncă, vecini de apartament, în parcuri, la terase. El se joacă însă mult mai deosebit de cea de pe aceste console mobile, iar orazele lor sunt mult mai aglomerate. Cum în Europa și State era clar că acest tip de multi ad-hoc nu o să prindă, mai ales cu o consolă non-portabilă, producătorii au trebuit să facă cîteva concesii. Dar le-au făcut bine și chiar au și îmbunătățit formula. Dacă cineva vine la voi cu un 3DS (și cu MH3U cumpărăt, binelînteleș), se poate conecta la Wii U și poate juca în coop. Merge cu până la 4 oameni, dacă am înțeles bine, maximum 3 3DS-ur și un Wii U. Ba chiar mai mult, Wii U-le le poate scoate și pe

acestea în online, opțiune inexistentă în versiunea 3DS. În rest, jocurile sunt identice pe cele două platforme, iar salvările pot fi chiar și mutate de pe un sistem pe altul, în caz că ați înnebunit și vreți să vă jucați și acasă, și în deplasare.

Nota? MH3U este un joc greu de notat. În primele ore am fost dezamăgit, după care am început să-l înțeleg și a crescut în ochii mei până spre un zece. Astă, când nu muream prea des. Un joc complex, hardcore, cu o grafică puțin prăfălită, dar deosebit de bine și frumos. E și normal, pentru că a treia generație de MH a apărut de mult și a tot fost îmbunătățită de-a lungul timpului. Multă spun că, dacă ai jucat altă variantă a acestei generații, nu merită să o cumperi pe cea de față. Altă răpozează însă și să menționeze că jocul are de două ori mai mult conținut decât precedentul. Mai multe tipuri de arme și lupte subacvatice. ▶ mcv

Am dat de dracu'!

Nu îl lăsați să intre în apă; e mult mai periculos acolo.

Karma

„Înțelege, Torașo, prefer să te întâlnesc într-o altă locație.”



tabletă funcționează minunat, pentru că are microfon incorporat, dar și mișcă de căși și astfel poți comunica în mijlocul luptei cu ceilălăi. Nici nu cred că mal trebule să spun că, așa, în cooperativ, jocul se schimbă din nou și împreună cu persoanele potrivite poate fi cel mai bun coop pe care l-ați jucat vreodată. În Japonia a ajuns la statutul de cult tocmal din acest motiv, pentru că



Fă-mi un Busta Rhymes!

VERDICT LEVEL

- Material folos, naturătoarele menajării, dificultate crescentă
- Arme și amuze, cooperativă sau la perfecție, campanie single ușor/dificilă
- Start deservind în joc
- Grafica puțin prăfălită
- Cântăciu frumos

PE SCURT

Monstru într-o căciună, de dimensiuni, certă și impunătoare. Un joc care te dă o perspectivă, dacă ai răbdare și împăcări. Un multijugador cooperativ de milioane, dacă îți place să joci în single chiar, încărcător.

9

Producător
Capcom

Distribuitor

ALTERNATIVA GUILD WARS COMPLETE COLLECTION
Jocul este un MMORPG de acțiune, care încorporează elemente de RPG, acțiune și puzzle. În cadrul jocului, jucătorii pot face parte din un cap la sfârșit de singur, cît și în cooperativă. Locația principală este Chilia Imperiale, un jocul relativ ușor și cu înțelegere pe placă video mai ușor.



EURO TRUCK SIMULATOR 2

My truck is on the open highway...

Îmi aduc aminte cu drag de fascinația pentru camioane pe care o dobândisem în copilărie. Fecior crescând la sat, eram conștient de circumstanțe să traversez mereu aglomeratul DN1 atunci când poteam în inghetăță, și nimic nu era mai interesant sau periculos în mintea mea fragedă decât împuñătoarea „TIR-ur“ în ochii mei lipsit de experiență, mastodontii șoselelor europene părăsuți kilometrici, interminabili – un fel de balauri nervoși care Infuleau asfalt. Mai târziu, am avut ocazia de a vedea first hand interiorul unei cabine de camion, iar încântarea mea pură a revenit atunci în forță. Împărtășesc același interes pentru trenuri, dar locomotivele nu s-au arătat tocmai primitoare vizitelor până în prezent. Din fericire, camionul amator din mine are motive mari de bucurie acum, odată cu lansarea noastră Euro Truck Simulator 2, o producție surprinzătoare a studiourilor SCS Software. Spun surprinzătoare deoarece am avut oarecare retință față de acest

gen de jocuri, decizia de a recenzua Euro Truck 2 fiind un impuls spontan, incurajat de Kimo. Mărturisesc că m-am lăsat moment de nostalgie, curiozitate și artwork-ul oficial de pe coperta DVD-ului, lucru pe care nu îl regret absolut deloc; pe șoselele Uniunii circulă un joc cu multii cai putere.

Gabarit depășit

Spre deosebire de semi-urile americane (vezi Coronado, pentru un exemplu elocvent), camioanele europene au la bază un design propice șoselelor aglomerate și întortocheate de pe bâtrâni continent. Deși par ceva mai blânde, cap-tractoarele de pe drumurile noastre sunt la fel de puternice și eficiente precum omologele lor „Hurricane“, senzația de forță brută, nefiltrată, fiind de departe unul din cele mai mari atuuri ale simulatorului realizat de SCS. Meritul se datorează con-

trolului impeccabil, usor de stăpânit chiar și de către cel aflați la primul contact cu seria. Engine-ul mai vechiul Euro Truck a beneficiat de imbunătățiri grafice generoase, păstrându-și fluiditatea și precizia caracteristice și oferind în același timp o experiență adusă la standardele prezentului, chiar dacă nu se poate vorbi despre realism sau o calitate vizuală tipică unui titlu AAA. Mai degrabă, grafica din ETS2 urmează principiul funcționalității. Inițial, am fost puțin deranjat de lipsa unei entități umane, „flexibile“ în cabină camionului, cu precădere atunci când este utilizată perspectiva first person. E destul de ciudat să vezi volanul mișcându-se singur, fără ajutorul unor mâini babane de trucker, dar am ajuns să mă identific cu rolul de șofer în scurt timp, depășind acest mic inconvenient. De altfel, camera de la bord este singura recomandabilă, combinația WASD



Pe ploaie. Cât de relaxant.



Bestia roșie, gata să infulece astăzi.

+ mouse dovedindu-se un mijloc practic de control. Ficare acțiune posibilă într-un vehicul real este disponibilă în-game, ba chiar necesară, căci pe șoselele din Euro Truck 2 regulile de circulație trebuie respectate cu

sfîrșenie. Încercați să vizualizați camionul și remorca acestuia ca pe un atelaj imens, afectat de masă și inerție atunci când frânează sau vinează strâns. Cea mai mică greșeală poate costa scump, atenția distribuivă orientată spre trafic, instrumentele de bord și oglinzi necesitând puțin efort de acomodare în prima fază. Mai apoi, semnalizarea corectă și respectarea indicatoarelor se preschimbă în automatisme, lăsând un „cof de creier” liber să administreze peisajul. Merită menționat faptul că damage-ul nu lasă urme vizuale, însă afectează simțitor comportamentul camionului, iar reparările costa destul de mult. Pentru cei care nu dețin un permis de conducere, jocul poate avea un rol informativ și instructiv, familiarizând platonii de nevoie cu regulile elementare din traficul rutier. Pe de altă parte, maniacii aflați în căutarea unei experiențe arcade pline de adrenalina la

BIG MUTHA TRUCKERS vor suferi o dezamăgire cruntă. Simulatorul celor de la SCS îndeplinește săptămână după săptămână obiectivul să devină cel mai bun joc de camion din lume. În ceea ce privește aspectul și atmosfera, acest lucru este deosebit de important, deoarece în final, jocul nu este doar un joc de camion, ci este un joc de călătorie.

Fus Re Mor Cah!

Euro Truck Simulator 2 sintetizează într-o singură hartă uriașă vestul și centrul continentului european. O rețea imensă de autostrăzi, drumuri rapide și șosele brâzdează teritoriul virtual recreat cu foarte mare atenție la detaliu. Toate drumurile sunt interconectate, marcate și indicatorile respectând cu realism regulile tărîil traversate. Design, distanțele sunt comprimate pentru a îmbunătăji experiența din joc, și numai o parte dintre cele mai importante orașe sau puncte de reper falsoase sunt prezente. Însă conținutul bogat este



Canalul Mâneclii, la oră de vîrf.



ultima grija când vine vorba de gameplay. Există două moduri single principale: contractele de transport pentru diferite companii și, ceva mai târziu, un mod carieră. Cursele și marfa sunt randomizate pe piața transportatorilor, de unde pot fi angajate contracte atât pentru liberi profesioniști, cât și pentru companiile private.

Transportul în sine presupune o livrare din punctul A în punctul B, însă destinațiile sunt disponibile la capătul cursel. Scopul, desigur, este profitul căt mai ridicat. Aici apare chichița ce separă angajamentul regulat de cariera freelance: în primul caz, camionul și costurile suplimentare – adică prețul combustibilului și taxele de drum – sunt asigurate de compania angajatoare, singurele cheltuieli suportate de tine, soferul, reflectându-se în eventualele daune sau amenzi, primele pentru diferențe incălcări ale regulilor din trafic. Simularea merge

până acolo încât costul litrului de motorină este eliniat, cu aproximativ, la prețul real întalnit la pompă. Totuși, câteva transporturi în regim de angajat și un credit oferit de bâncile fictive din joc (nu vă faceți griji, jecămășcă la fel și în lumea virtuală) sunt suficiente pentru a întemeia propria companie, un garaj cu aspect de bude publică servind drept prim sediu. O afacere prosperă, bine administrată, se extinde rapid.

Încadrarea de noi soferi și îmbunătățirea flotei de vehicule înseamnă o creștere sigură, căt timp calculați cu atenție valoarea profitului brut și a celui net, urmărind mereu o eficiență ridicată. Nu există niveluri de dificultate, însă



Primul sediu al micuței mele companiei de transport

alegeră unei scheme de control bazate pe o cutie manuală și utilizarea unui volan pot crea gradul de realism, dacă vă simțiți stăpâni pe situație. De asemenea, am apreciat introducerea unui sistem de experiență și leveling aproape RPG-istic, fiecare cursă reușită fiind recompensată cu bani și XP. Creșterea în nivel asigură un punct ce poate fi investit într-o din cele cinci categorii speciale: Distanță mare, Bunuri de valoare, Marfă frigilă, Punctualitate livrări și Conducere economică. Aceleși puncte deblochează categoriile ADR, adică mărfurile cu risc ridicat. Euro Truck Simulator 2 este un titlu mult mai complex decât ar părea la prima vedere, o simulare deloc plăcătoare. E un titlu de plăcut să conduci noaptea, pe ploaie, ascultând un post de radio prin intermediul player-ului inclus în joc. Nu uită însă de pauzele de odihnă, obligatorii la drum întins.

Haulin', Haulin'

Nici măcar dragonii din Skyrim nu mi-au pus atât de multe probleme ca infama parcare laterală cu remorci, în ciuda faptului că mecanica de bază a jocului și controlul sunt ușor de stăpânat. Perioada de acomodare cu distanța de frânare a unui camion și dificultățile de manevrări unui vehicul atât de lung nu sunt exagerate, deși necesită o filosofie radical diferită de cea prioritativă



unul arcade racer, de exemplu. Oricum, odată cu achiziția primului cap tractor personal - în cazul meu un Renault pe nume Tatanka -, lucrurile iau o turură tot mai plăcută. Apare rapid o anumită formă de atașament față de camion, senzație pe care sunt convins că o resimt și camionagili reali. Jocul pune la dispoziție opti modele (dintre care șapte sunt licențiate), cu instrumente de bord funcționale, performanțe și comportament fizic individual. Greașă de pe tort rămâne însă posibilitatea personalizării și îmbunătățirii fiecărui detaliu, de la transmisie, cabină și motor, până la parasolar, jenji sau trepte. La acest capitol, ETS2 rivalizează cu seria Underground, punând la dispoziție zeci de pieze și accesorii unice - atât spus, bucuria copilică, printre care mă număr. Un alt element derin de menționat este personalizarea cabinelor, locul unde se desfășoară peste 90% din joc.

Unele variante dispun de un modul GPS pre-instalat, făcând HUD-ul aproape inutil și crescând senzația de imersiune. Totuși, micul ecran informativ plasat în partea dreaptă a ecranului, aka Consiliul de Traseu, are un rol bine definit, oferind date precise și utile despre starea remorci, a camionului, distanța parcursă ori timpul rămas până la destinație. Realignarea și pauzele de odihnă sunt imperativ. În special atunci când distanța acoperită într-o cursă depășește 800 de kilometri. Însă orice oprire trebuie planificată cu grijă, astfel încât livrarea să rămână în grafic - or, aici, Consiliul de Traseu este arhi-necesar. Singurul minus grosolan al jocului este AI-ul traficului, absolut imbecil și cu certitudine mai rigid decât un bloc de granit. Uneori ignoră orice regulă de circulație și se aruncă prostește în intersecții, provocând accidente cretine și costisitoare. Alteori, mutățile de camion roju pe care am condus-o pînă invizibilă, atât nu îmi pot explica frânele inutile sau schimbarea benzilor fără niciun avertisment prealabil. Ah, că am doresc un simulator de deget mijlocul Ce-l drept, mă dezmăgîz și absența echipajelor de poliție sau a incidentelor neprevăzute - puțin suspans nu strică niciodată.

Road Pastel

Cu toate că motorul grafic nu este impresionant din punct de vedere tehnic, unele zone din Euro Truck



Cu acul pe 90 și Kavinsky în boxe.

Simulator 2 arată demențial, mai ales în ochii celor care iubesc călătoriile lungi, pe sose. Noaptea, farurile sunt singurele companioane de na-dejde, un fel de ingeri păzitori, iar asfaltul negru, doar o altă rută spre nimicnicie. Câmpile ceheți aurii mi-au rămas tatuate pe scoarța cerebrală, alături de speranță că le voi putea vedea cândva și în varianta reală. Fără exagerare, dar e ceva poetic în condisul pe autostrăadă, un sol de mister izvorât din tendința noastră umană de a merge mereu mai departe și mai repede. Sunt plăcut surprins de

efectul pe care ETS2 îl-a avut asupra mea. Am petrecut ore bune în compania unui joc complet, cu o formulă de gameplay totală, lipsită de imperfecțiuni majore, valori ridicate de producție și multă atenție la detaliile de finețe. Aș putea, ca orice reviewer pretенțios, să mă plâng de lipsa unui ciclu sezonier, dar un patch semnificativ bate la ușă. Cine să fie ce surprize primim de la producătorii ceihi? SCS Software merită sincere felicitări pentru creația lor și o căldă recomandare din partea mea. ▶ Aldan



Mda, știu cu ce seamănă... știm cu toții...

VERDICT
LEVEL

8.2

- varianta grafică, multe de creație și originalitate, frica și magie
- multe detalii la sunet, atmosferă de putere și mănu
- condatele atenție minime, sensație de putere și realistă
- rută nouă
- multă magie, originalitate, magie

PE SCURT

Euro Truck Simulator 2 este un joc dedicat oricărui, nu doar pasionaților grădiniștilor. Dacă îndrăgi călătoriile / putări și multe curiozități privind conduceția unui camion, atunci eu mai stup de găduri.

Joc	Producător	Distribuitor
SCS Software	SCS Software	PlayStation

CERINȚE MINIME

Procesor: Intel Pentium 4 2.8 GHz / AMD Athlon 64 X2 4200+ / NVIDIA GeForce 8800 GT / RAM: 2 GB / Memorie video: 512 MB / Video: DirectX 10

ALTERNATIVA 18 WHEELS OF STEEL: AMERICAN LONG HAUL

Pentru amatori de puțuri americane și camioane „de neam prea”.



Soră cu distracția

Locul platformerelor în memoria mea de jucător este unul aparte. Am gustat din mai toate felurile de mâncare întinse în fața apetitului meu de puștan, de la cele epociale (vezi Super Mario World sau Prince of Persia) până la cele minore (vezi Jana of the Jungle), de la cele ultra-comerciale (vezi producțile Disney ca Aladdin sau Hercules) până la cele mai neconvenționale (vezi Flashback), de la hajosenii copilăroase (vezi Earthworm Jim sau Rayman) până la fantazii mai complicate (vezi Pandemonium sau Another World). În același timp, am considerat întotdeauna genul ca fiind unul secundar, incapabil din cauza unor limitări inherentă să producă veritabile capodopere; bun pentru destindere ocazională, pentru amuzament colectiv, dar rămăndând tot timpul în umbra „marilor” – strategiile sau jocurile de aventură, de acțiune. În afară de cele două jocuri din universul Oddworld – Abe's Odyssey și Abe's Exoddus – care au marcat o apoteoză a genului prin excelență estetică și de gameplay, am rămas îndrăgostit de diverse side-scroller-e mai degradăbă prin prisma momentelor frumoase pe care le-am petrecut cu prietenii în ele decât strict pentru calitățile lor.

Acest paradox care caracterizează receptarea ge-

nului în cazul meu – consumator constant, dar nu maniac convins – m-a făcut să nu resimt foarte acut căderea acestuia într-o relativă dizgrație începută cu sfârșitul anilor '90 și continuând destul de adânc în următoarea decadă. Considerat a se baza pe mecanici primitive care nu pot profita prea tare de dezvoltarea tehnologică și care atare eliminat din peisajul marii industrii, side-scrollerul a revenit în atenție odată cu Revoluția Independentelor tocmai datorită simplității acestuia. Deodată, primitivismul mecanicilor a devenit sinonim cu accesibilitatea, fi-

indcă și producătorului amatator îl era ușor să le implementeze, dar și oricărui jucător să le înțeleagă și aplice. Treptat, platformer-ul s-a reinventat sau a fost revoluționat în direcții diferite. Giana Sisters: Twisted Dreams nu face parte din Noul Val, ci este, în schimb, o întoarcere la rădăcinile platformer-ului nouăzecist.

The Great Giana Sisters (1987) era o clonă de Super Mario Bros., dar acest remake sau sequel (nicl nu știu prea bine cum l-am încredințat) nu are intenția să copieze traseul pe care seria ce-l are protagoniste pe eternul mu-





tios l-a urmat în ultima vreme. Dimpotrivă, vine cu o ofertă conservatoare: side-scrolling bătrânesc, ca la carti, insensibil la ultimele mode. Jucându-l, mi-am dat seama că nu sunt foarte multe alternative de acest tip pe piață; dar și că îmi face încă placere felul astău ușor naiv și fără pretenție de a petrece timp în fața monitorului. Că aveam nevoie, deci, de un Giana Sisters adus la zi, cu toate elementele tradiționale prezente: niveluri care constau în evitarea metodică a inamicilor (pe care li îl elini căpăcindu-i) și colectarea cristalelor multicolore pentru scor, sevențe de sărituri atent sincronizante, pe deasupra prăpăstilor sau folosindu-te de complexe sisteme de platforme mobile, „boss fights” și a.m.d.

Nu trebuie să vă faceți griji că Twisted Dreams ar fi totuși deranjant de clasic. Riscul banalității e evitat prin faptul că ai la dispoziție două surioare cu care să faci față seriei de niveluri, fiecare dintre ele posessare a unei abilități unice. Sistemul amintește de mult de Jazz Jackrabbit 2, în sensul în care una dintre surori poate plana pe distanțe mai lungi, în timp ce cealaltă execută

dintre abilitățile specifice, dar în majoritatea timpului pot opta pentru care voră îți face mai mult cu ochiul. Se deschid, astfel, niscaiva posibilități de personalizare a experienței, pentru că o bună parte din puzzle-uri pot fi depășite în două feluri, dar și pentru că stilurile de joc sunt, dacă nu radical, măcar sesizabil diferențe: unul este mai alert, altul mai „așezat”.

În plus, fiecare soră operează într-un teatru diferit: cea furioasă-punk trebuie să străbată o lume de basm din care numai poneli care să tragă caleașca printresei mai lipesc, în timp ce dominoșara calină își va croi drum printr-un tărâm de coșmar, care colcăde de drăcuni și fumegă și a emo ludic. Așadar, fiecare este captivă în universul ideal al celeilalte, o incurcătură de vis cu alte cuvinte și o transpunere în cheie puțin serioasă a celebrului adagiu sartrian „L'enfer, c'est les autres” – „Infernul este (în) ceilalți”. Contrastul comic între cele două lumi nu eexploatat în profunzime, dar e suficient valorificat că să-ți suscite buna dispoziție și să diversifice salutar gameplay-ul: ceea ce este o amenințare sau



un fel de săritură-atac care îl confreră alonjă sporită, dar și capacitatea de a distrugă blocuri de piatră sau alte asemenea obstacole. Spre deosebire de lejerului Jack și Spaz, nu ești nevoit să-ți alegi personajul în debutul sesiunii de joc, ci poți alterna după bunul plac între ele chiar în timpul acțiunii. Unele porțiuni nu pot fi depășite decât făcând apel la una

un obstacol într-o lume se poate transforma într-un avantaj sau o cale de acces în cealaltă.

Nu există colaborare propriu-zisă între cele două personaje (ca în Trine, de exemplu), dar comutarea rapidă și oportună dintre ele va fi un instrument activ de gameplay. Nu știi că s-a străduit producătorul să recreeze puzzle-uri, înamicii și altă cealaltă originală sau să-ți pună propria imaginație la bătaie, dar rezultatul este că fiecare nivel îți propune, aproape pe nesimțire, câteva noi combinații sau figuri, ceteve efecte neașteptate sau tuze de humor. Astfel, plăcilei parcurgerile gamelor obisnuite a fundalurilor (peisaje exotice și hibernale, castele și zăvoaie) este mult atenuat de nivelurile atenții construite în privința varierii tipului de provocări și a dificultății acestora. Nu sunt lungi, dar nici scurte, nu sunt descurajător de grele, dar nici prea usoare. Punctele de salvare („checkpoints”) sunt ingăduitoare, și inteligență adăugată, plasată în imediată apropiere a zonelor dificile, putând fi reluate de mai multe ori. Măsura pare a fi cuvântul de ordine în Giana Sisters, exemplul ca alegere a nivelului optim de dificultate.

O mâncare de pește diferită sunt „boss fights”: recunosc că nici eu, ca aparent mulți alții, nu mă dau în vânt după acestea. Twisted Dreams nu face rabat de la tradiție și te aruncă în arena alături de diverse dihanii în vedere unui tête-à-tête monumental. E foarte posibil să puteți duce la capăt mantra căștigătoare doar după multe încercări ratate, frustrarea încercănd aprolinindu-se periculos de celebră cotă a „rage quit”-ului – depinde foarte mult de genul de jucător care sunteți dacă veți fi descurajat sau incitat de acestea. E una din puținele ale-



The Great Giana Sisters a apărut în 1987 și, de-a lungul timpului, a văzut lumina zilei pe diverse platforme – Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64. În 2005 a fost relansat pentru telefoane mobile, iar în 2009, Nintendo a lansat o versiune mult îmbunătățită a originalului pentru Nintendo DS. Intitulată Giana Sisters DS. Din 2010, jocul este disponibil și pentru platformele iOS și Android.

REVIEW

Giana Sisters: Twisted Dreams

A NEW ADVENTURE?

IT'S MORE LIKE A NIGHTMARE!

LOOK!

COOL!

A GEM CACHE!

? MEANT THE WARNING SIGN?



geri de design spinioase care vor împărti comunitatea în două tabere clar opuse.

Mulți împătimiți își fixează ținte pe cont propriu pentru a mai stocare satisfacție din titlul preferat, iar producătorul a venit în întâmpinarea lor (v-am spus că e proiect de Kickstarter?) introducând multiple moduri de joc: parcurserea în timp record sau scor record pe nivel, eliminarea „checkpoints” sau chiar parcursarea întregului joc fără o morieră. Nu mai are rost să vă spun că acestea sunt considerabil mai dificile decât modul standard și că e nevoie de un grad uneori nebunesc de abilitate ca să le poți ataca. Din păcate, marele defect al jocului este acela că duce o lipsă acută de momente memorabile; e probabil să fie distractiv pentru încă maximum o reîncarcare, dar în afara cuiva cu fascina-

morbădă pentru platformer-e nu văd cine s-ar incumea la strădaniii sisifice.

Din căte am înțeles retroactiv, povestea preținăde că tu controlezi doar una dintre surori, dotată cu personalitate dublă, dar cum tratarea liniei narrative este sublimă, știi voi, puțin m-am sinchisit să arunci asupra ei o lumină mai mare decât ar fi meritat. Pentru simplitatea exprimării, am folosit termenul de soră în tot articolul și nu cred că am greșit prea mult. Origine va păsevara în compania Twisted Dreams după primele trei-patru niveluri n-o va face pentru (non-)poveste și va da fix o ceapă degerată pe ea.

N-am avut probleme serioase cu controlul pe tastatură, deși acesta poate părea perfectibil în câteva situații; tastele de care ai nevoie sunt puține, deși mi-ar fi

plăcut să am opțiunea de a mi le configura singur. Am zăbovit ocasional pentru a desculpta combinația care dă naștere unei figuri ușor mai complicate, dar inclin să cred că este din cauza lipsei mele de exercițiu cu Mario&cо., căci după ce le descriam îmi păreau destul de logice și standardizate.

Grafica relativ anonimă și salvată de dinamica comunității între cele două surori, care presupune o simplitate și fluiditate prefecțe a mediului înconjurător în funcție de personaj. Muzica urmărează același tipar, constituiindu-se într-o din principalele realizări tehnice ale lui Twisted Dreams, melanjul dintre sonoritățile liniștitătoare și înțumrile îndrăcite, care și trecențe între acestea, ilustrând fericit și convingător caracterul dual al jocului. ▶ Radu Sorop



VERDICT LEVEL

+

- ▶ generează o atmosferă bună;
- ▶ producătorii potențială să se impună, chiar și în fața altora;
- ▶ este de obicei o joacă interesantă;
- ▶ nu are capăt de grădini, nu este prea prea interesantă;

PE SCURT

Un joc de platformă care încercă să aducă o atmosferă de poveste într-un mediu de joacă care nu este deosebit de interesant. În plus, este și o joacă interesantă, chiar și în fața altora. Totuși, este și o joacă care nu are capăt de grădini, nu este prea prea interesantă.

Cen:

Producător:

Platformă:

Dezvoltator:

On-Line:

Protectie:

Ministrul

Ministrul

Ministrul

Ministrul

CERINTE MINIME

Procesor:

Memorie RAM:

Videt:

ALTERNATIVA JAZZ JACKRABBIT 2

Este un joc de platformă care încercă să aducă o atmosferă de poveste într-un mediu de joacă care nu este deosebit de interesant. În plus, este și o joacă interesantă, chiar și în fața altora. Totuși, este și o joacă care nu are capăt de grădini, nu este prea prea interesantă.

www.level.ro



CALL OF JUAREZ GUNSLINGER

Wild Wild West

Call of Juarez a inceput ca o franciză promițătoare și era să se încheie cu un dezastru, cei de la Techland având, cu Gunslinger, obligația morala de a sterge din istoria ei pata initiativă de la Call of Juarez: The Cartel. Tranziția pe care a cesta a făcut-o de la Vestul sălbatic la Mexicul zilelor noastre nu numai că a fost neînșăscă, forțată, dar ne-a lăsat și cu un gust amar în cenușuri prin prima execuție. Din fericire, cu Call of Juarez: Gunslinger, cei de la Techland ne trimit înapoi acolo unde a inceput totul, în locul în care îl stă francizei cel mai bine.

Bine ați revenit în Vest!

Gunslinger îmbină frumos impușcăturile de zi cu zi (din Vestul sălbatic) cu narările jocului în stil comic bookian, pe măsură ce eroul principal, Silas Greaves, ne povestește cum nu numai că a vănat capetele unora dintre cei mai faimosi pistolari de pe la 1890-și-ceva, dar și iupăt cot la cot cu mulți dintre ei. Silas însuși admite că

unele dintre experiențele sale pot părea incredibile, în fața unei audiente căreia nu-i vine să credeă ce-și aude urechilor. Ocazional, Silas reia depășarea unei anumite experiențe, schimbând scenariul, și ne răsfăță cu derulări ce adaugă un plus de originalitate gameplay-ului. Într-o clipă te avântă nebunetele către un hambar, trăgând în orice mișcă, iar în următoarea te apropii de aceeași construcție, dar la pas, fără a trage un singur foc și din cu totul altă direcție. În timp ce Silas își corectează povestea, lar vocea lui gravă, deosebită, te face și mai nerăbdător să-i retrăiești povestea răzbunării.

Umorul este la ei acasă în Gunslinger, așa că nu care cumva să vă așteptați la altceva decât un shooter linear, dar foarte distractiv, ce explorează figuri marcante ale Vestului. Ceea ce și este.

La finalul fiecărui capitol ești punctat în funcție de cât de indemnățat ai fost. În a cără valuri neșfărțite de bandiți cu ajutorul armelor din dotare, numărul de puncte depinzând de cât de bine și să li cărei. Remember Bulletstorm? Reacțiile rapide în timpul așa-ziselor „quick time events” își aduc și ele aportul la scor, ca chiar dăru și un plus de efect narăriunii. Silas poate, de asemenea, să folosească power-up-uri ce-i permit să se ferească de gloanțe și să intre într-o stare de concentrare similară „bullet time”-ului din Max Payne, dar adaptată gameplay-ului și situațiilor din Gunslinger.

Sistemul de alocare a punctelor de skill este bine gândit, el premîndînd imbanuitarea abilităților în cazul mânăririi a două pistoale în același timp, trasul la mare și mică distanță. În mare, acestea ar da de a-i transforma pe Silas într-un pistol desăvârșit din toate punctele de vedere, și mai puțin un specialist al unei anumite „discipline”.

La rândul lor, luptele cu boșii sunt de două feluri: schimburi de gloanțe „clasică” și dueluri, cel din urmă fiind mai distractiv prin prisma faptului că sistemul te obligă să-ți concentrezi atenția asupra inamicului, să-ți azezi mâna astfel încât să ajungi la armă cât mai rapid și să alegi momentul exact în care să scoți pentru a-l răpune. Surprizător, o parte dintre dueluri sunt destul de dificile, iar rezultatul nu este

intotdeauna unul onorabil, fapt ce se reflectă și în relatarea lui Silas. În schimb, eliminarea ‘boșilor prin intermediul schimbările de focuri clasice, nu este nici pe departe la fel de satisfăcătoare.

Pe lângă campania solo propriu-zisă, Gunslinger vine cu încă două moduri de joc: Duel, în care te duelez cu diversi și Arcade, în care ești pus să înfrinți valuri neșfărțite de pistolari mai mult sau mai puțin pricepuți în mânărie armelor, pentru perfecționarea propriei tehnici, puncte și un loc căt mai bun în clasament.

E de bine

Gunslinger se dedică să sfîntește tradiție, cu tot cu slabiciunile, orașele prăfuite și saloanele dichisite ale Vestului de altă dată. Dacă v-ați plăcut primele două jocuri ale francizei, și mai ales Bound in Blood, Gunslinger va cu certitudine să va face să sătăcă de existența lui Call of Juarez: The Cartel. Bang! ▶ KIMO

Inainte de Chuck Norris, a fost el.



Te pup, Pa Pa!

VERDICT LEVEL

- Silas Greaves
- Păcăneală mare
- Raport precădere/excelent
- ▶ scurt, deosebit, scurt

PE SCURT

Doar mulțu lăsat de la precedent și nevezi să altia de Call of Juarez: The Cartel, Gunslinger este încredibil de perfect. Astfel, un shooter western distractiv, pentru urmări căută să te deconecteze de grile zâncive.

Gen: F. Predeator / Distribuitor:

Platformă: PC / Consola: XBOX 360 / PS3

Oferta: Compatibilitate ON-LINE

CERINTE MINIMALE:

Procesor: Dual Core / Memorie: 2GB

Video: NVIDIA GeForce 8800GT / ATI Radeon HD 3870

8.5

ALTERNATIVA BULLETSTORM

Doar că nu ești să te poase de Bulletstorm, cum este mai mult de către



DEAD ISLAND RIPTIDE

Dead Island RIP

Dead Island Riptide a fost anunțat, dacă îmi mai amintesc eu bine, în vara lui 2012. Tot atunci i-a fost lipită eticheta cu prețul. Nu poti precomanda un joc dacă nu-i cunoști prețul. Sau poți? Sigur va încerca cineva să me ceră asta, și sunt aproape sigur că se vor găsi cățiva oameni de bine care vor semna contracte în alb și își vor pune cardurile la dispoziția unui publisher uns cu toate alifiele. Luată, băieți, că credeți voi de culință de pe card, dar eu vreau să joc jocul peste doi ani, adică la o lună după ce l-ați lansat în State. Bum, deci în vara lui 2012, unchiul Deep Silver ne-a anunțat că Dead Island Riptide va costa 49,99\$ sau cu zece unități monetare mai mult decât suma în euro. Măcar atât, putea costa 49,99\$ în euro, și nu s-ar fi supărăt nimenei. Buuuun. Să zicem că ați jucat primul Dead Island și vedeați că pe Steam s-a pus la vânzare Dead Island Riptide la un preț de aproximativ 50 de dolari (plus sau minus un cent). Care e primul gând care vă trece prin cap? Sigur e un remake, altfel nu vă explicați cum un joc nou poate avea un preț atât de scăzut. Nu sunteți singuri, Deep Silver s-a temut că un asemenea chillipir ar putea fi interpretat greșit, iar potențialii clienți ar putea crede că îl se vinde un remake, și nu un joc nou. Fiindcă nu puteți da clic pe hărție, nu voi include un link la articolul cu pricina, dar îl găsiți pe wiki-ul jocului. Oficialii Deep Silver au simțit nevoie să ne asigure că, în ciuda prețului scăzut, Dead Island Riptide este un joc nou, nu un remake. Deci este Dead Island 2? Nu, nu e Dead Island 2, costă doar 50 de dolari, n-ai fost atenți? Am răs copios (m-ai fi întristat, dar cum nu sunt un early adopter și aştept întotdeauna o reducere când mi se pune pată pe un joc, mi-am permis să fac puțin haz de necazul altora). Fiindcă nu-mi stă în caracter să mă amuz de unul singur, iar Vociile îmi făcea

projecțul de diplomă și n-am vrut să le deranjez, i-am spus lui Marius ce banc fain am aflat de la Deep Silver vara trecută. Marius nu s-a amuzat, iar acum scrie editorialul.

Riptide pentru noi nu este Dead Island 2

Lăsând gluma la o parte, Riptide nu este Dead Island 2. și bine face. N-are stări de Dead Island 2. Arată și se simte ca un DLC de maxim 20 de dolari, dacă e să vorbim în cifre, dar dacă e să ne luăm după logica lui Deep Silver, oamenii ar fi putut crede că îl se vând doar trei hărți și un skin de multiplayer și ar fi ieșit nasol de tot. Vă închipuiți cum ar fi sunat: „vrem să vă asigurăm că DLC-ul nostru de 20 de dolari nu include doar un skin, o armă și trei texture pentru capaci”?

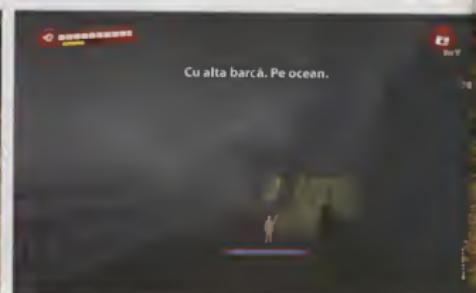
Dead Island Riptide continuă evenimentele din înaintașul său. Dacă mai țineți minte, cel patru supraviețuitori imuni la virusul care a transformat pașnică insulă de vacanță într-un Halloween pentru ștezoii își încheie aventurile la bordul unui elicopter. Fiindcă și supraviețuitorii unei apocalipsi cu zombie intră în categoria restrânsă a oamenilor pentru care nu există olinikă, elicopterul rezchizionat de cei patru reușește să aterizeze pe un portavion, unde sunt înăpărați de militari și folosiți ca material de studiu până când lucrurile scăpă din nou de sub control, iar barca și luată în primire de zombie. Jocul nu a



fost botezat Portavionul Mort (deși ar fi fost o schimbare binevenită de decor, cu toate că avem un Resident Evil plasat într-un conac plutitor), deci în urma unor evenimente nefericite, ambarcațiunea se scufundă, iar cei patru (plus un răcan „Jucabill”, specializat în luptă corp la corp, adică exact genul de luptă care presupune să te apropii de un nemort la o distanță mai mică decât coada barosului lui Sam B) se trădesc, din nou, pe Insulă. Altă Insulă, bineînțeles, dar tot moartă și ea. și povestea se repetă pentru alte căteva zeci de ore, dacă mai aveți nervi pentru ea. Ca o paranteză, avem acces la arme de foc (clară leam simțit lipsa în primul Dead Island și care m-au dezamăgit crunt atunci când au catadicsit să apară) încă din prima jumătate de oră. Ar fi fost ciudat să poarteți nemorții doar cu o tigăie de teflon deși te affi



Cu barca prin jungla.



Cu alta barcă. Pe ocean.

Walker...



pe un portavion. Dar, că să nu uităm că jucăm un Dead Island, armele de foc nu-ți oferă o experiență care-ți schimbă viața. De fapt, de abia dacă reușesc să te ajute să-ți păstrezi. și dispăr pentru o bună parte de timp odată ce vezi naufragiu pe o insulă nu foarte diferită de cea din primul Dead Island. Unde lucrurile revin la clasul „prinde mortal, crăpă-l capul”, după cum spuneam și mai sus. Că să nu spuneti că vă mint, primii un lansator de semnale luminoase cu care puteți incendia nemorții dacă dorîți să-vă devedeți fugind spre voi în flăcări. E deosebit de util că vă întâlniți cu un Suicider, sau cum se numește grămadă de carne înormă care explodează când se apropiie de tine. Nu stiu de ce am simtit nevoie să vorbesc despre armele de foc; credem, poate, că Riptide le va aborda altfel. Nuream speranță că se va umbla puțin și la level scaling, măcar atât că să-ți dea impresia că experiența pe care-o căștigi crăpând zeci și zeci și zeci de teste de nemorții te ajută cu ceva. Nimic nu îa acest capitol. Iți poți importa personajul din primul Dead Island (noroc cu cloud saving-ul Steam-ului, atfel trebuie să pomaresc un personaj nou și nu mai aveam neruș) sau poți crea un personaj nou care va fi „crescut” automat la nivelul 14. Diferența nu îi poate fi mare, mai ales că, dacă alegi să împorții un save, primești doar personajul, nu și armele cu care-ai terminat primul joc din serie. Orice-află alege, challenge-ul și același și lucruri nu devin mai ușoare odată ce crești în nivel. Pe de o parte și bine, că te simți amenințat pe tot parcursul jocului, pe de altă parte mi se pare că invalidizează aproape tot sistemul de leveling.

Dead Island Riptide se joacă și se simte ca înaintașul său, cu foarte puține și foarte mici diferențe. Are cam aceleași bug-uri și exploit-uri, probabil un paich plătit ar fi avut mai mult sens decât un joc aşa-zis nou. Din punctul meu de vedere, e exact același joc. Însă, junglă, zombie, oraș, bătălie de baseball, arme de foc underpowered, loot respawningabil care te transformă



intr-un miliardar în monedă virtuală dacă ai răbdare să între și să ieși din joc de către sunături, nivel scaling, același arme, același zombie, același tip de quest-uri, același ritm, același rutină și aşa mai departe. Cum punctul forte al jocurilor din serie nu începea (cum singurul element care îl sugera că nu ai recuperat Dead Island cu 50 de dolari), am simțit că butonezele același joc de care m-am cam săturat după vreo 40 de ore (cât am investit în Dead Island). În alte condiții (adică într-un univers alternativ în care nici dracul nu bagă ban în shooter, mai ales în FPS-uri cu zombie), acest lucru ar fi fost un atu și n-aș fi avut nicio reținere să v-l recomand, deși nu chiar la preț full. Dar într-o lumă în care am jucat două Resident Evil, un adventure cu zombie (da, am vrut să văd și eu cum și The

Walking Dead) și, colac peste pupăză, un boardgame cu zombie, oferă lui Riptide nu mi s-a mai părut atât de apetisant. Și nu în condiție în care trebuie să plătești 50 de dolari pentru ea. Ca să n-ă mint, mi-au plăcut plimbările cu barca sub bolta înverzită a junglei, dar n-ăcumpără jocul doar pentru această mică placere nevinovată. I-am ierat multe primului *Dead Island*, pentru că, în esență, deși defect, jocul avea ceva numai al lui și atmosfera mia-a plăcut la nebunie. Și avea potențial. Riptide a păstrat atmosfera, dar în rest nu prea are scuze. N-a repara nimic, n-a îmbunătățit nimic și nu oferă absolut nimic din cেn n-ar putea oferi un DLC de cinci ori mai ieftin. Sau un patch gratuit. Pentru moment, ocolitii-l. Așteptă o reducere substanțială. Am o bănuială că va veni destul de curând. ▶ **deLAN**

VERDICT LEVEL



- atmosferă
 - nu aduce nimic nou față de predecesorul său
 - BUG-uri
 - level scaling

PE SCURT

Dacă urmăriți să vă întrebați de primul Dead Island, Răpresa nu face absolut nimic pentru a vă înspăimânta pasionații. Așteptați-o redormit, parte până atunci și să vă revină și cheful de un pandur cu zombile. Sună cumplită? Dead Island dacă nu ar fi lucrat niciun lucru din secol.

Gesamt	Produktions Offerant	Distributior	On-line
CERINTE MINIME	Procesor	Masarie	
Vizie	Fechigerebil		

ALTERNATIVA REAR ISLAND

[View more news from the Health section](#)

6



Definiția Sportului Electronic

Puțini ar fi crezut acum zece ani că un joc video poate umple un stadion întreg cu fani înălțători, dornici să urmărească o confruntare virtuală plină de acțiune. Ascensiunea popularității sporturilor electronice este un fenomen relativ recent, al cărui potențial de creștere se află încă în proces de maturare. Probabil că viitorul ne rezervă adevărate olimpiade e-sports, cu „atletii” tratați asemenea unor supererori, zgâri-nori acoperiți în lumen-metal (yup, un metal care emană lumină – sweet, huh?), majini antigravitaționale și prima imagine a unui PS4. În realitatea noastră cotidiană, puterea de atracție a unui joc competitiv depinde de complexitatea mecanicilor sale, urmărind cursul unei „curbe de interes” logice: un joc simplu în teorie, dar greu de stăpânit în practică, va atrage un număr mare de potențiali jucători, stărinându-le interesul foarte repede. Pe de altă parte, un joc dificil, complex, unde micromanagementul și planuirea strategică pluristratificată sunt cerințe obligatorii, se orientează mai degrabă spre un număr redus de jucători specializați, pasionați în particular de genul respectiv. Undeva la mijlocul acestei curbe de interes se află jocurile online F2P, multe dintre ele aducând la sută milioane de playeri. League of Legends sau World of Tanks sunt două exemple de pe vârful limbii, însă teoria simplă enunțată mai devreme își găsește confirmarea în titlurile elitiste, așa cum este Eve Online...

Când unghiul de abordare îți torsionează preconcepțiile

...numai că ShootMania Storm vine tare ca un fulger și ține morții să fie altceva. Dacă majoritatea jocurilor video nu se lău prea mult în serios, SMS tinde spre materializarea efectivă a conceputului de sport electronic, iar rezultatul seamănă cu o progenitură nefrecăză, născută din lubrea dintre Tron, Gamer (filmul so-so regizat de Mark Neveldine) și gameplay-ul original, specific

seriei Mania. ShootMania se afișă pe muchia dintre simplitate funcțională și sofisticare aproape artistică, deși mai tem că numărul jucătorilor dispuși să investească timp în producția celor de la Nadeo va fi restrâns – adică ultimul lucru de care un FPS online are nevoie. Motivul este tocmai abordarea inedită asupra noțiunii de „shoot'er” din „first person shooter”. SMS e un first person, fără doar și puncte. Însă bătăliile dintre jucători au un ritm alert – chiar mai sprinten decât cele din Unreal Tournament ori Quake 3 – diversitatea armelor fiind substituită în totalitate cu talentul jucătorului. Poate o altă exprimare ar fi mai potrivită: în

ShootMania Storm nu există arme în sensul tradițional – deloc, nădo, nani mo. Nu există nici un tun hyper-futurist în colțul ecranului, nici un shotgun plasat pe centru ca în bătrânu Dooms, nu există absolut nimic reprezentare grafică a armei, cu excepția proiecțiilor trimise spre inamic. Pentru un FPS alert destinat PC-ului, ShootMania nu arată extraordinar de bine, folosind un engine similar cu verișorul TrackMania 2 și viitorul QuestMania. Totuși, grafica simplă asigură o experiență de joc fluidă chiar și pe sisteme mai vechi, fără să fie deranjant de anotă. Un HUD spartan și un crosshair sunt singurile indicatori care trebuie în areale simetrice din SMS, minimalistul împins la extrem riscând să displice jucătorilor ceva mai tinere, neobișnuită cu un joc debarasat de eye candy.



Îmi amintește de un templu sumerian prăfuit.



HUDception: HUD privat prin HUD.



Cam departe, nu merită consumată muniție energetică.

nei necesare saluturilor lungi. Prin urmare, incleștările online din SMS necesită nu doar skill, ci și prudență. Știți unde am mai simțit asta? În partidele LAN de Quake sau UT, unde viteza, tactica, cunoașterea hărții și precauția erau ingredientele victoriei.

Moduri De Școală Veche

Jocurile din seria Mania sunt renumite pentru gra-dul ridicat de personalizare și pentru editoarele complexe de niveluri. ShootMania Storm include o sumedenie de opțiuni old school, cum ar fi posibilitatea de alegere a unei culori diferite pentru fiecare literă din numele jucătorului, un editor la fel de intuitiv precum cel din TrackMania 2 și o interfață... funcțională, însă deloc frumosă. Adevarul trist este că producătorii au dat-o rău de tot în bară prin decizia de limitare a personalizării avataleurilor la sex și culorile scutului prim de spate. Mi se pare surprinzător să pot edita un nivel în cele mai mică detalii, dar nu și personajul folosit în-gamă. Teoretic, 16 jucători își împart proiecțiile energetice în părțile figură, numai că servirele dedicate modului Royal nu sursează pline. Ideea din spatele acestui deathmatch puternic modificat este că pot fi interesanți spre final partidei, dar fără de destulă devastatoare. Incepe să cuprindă arena, forțând ultimii jucători să rămână la un duel aproape amuzant, un fel de bătălie fatală pentru ultimul punct de cover. Toată lumea îoplile și trage în disperare, intrându-i în mortii virtuale lipsit de sânge sau gibing. Celelalte două erme – rază sniper și aruncătorul de grenade – sunt înțele în condițiile date, ele putând î echipeze numai automat, în zone speciale amenajate, ce nu permit săritură. Sistemul se aplică și în modurile Battle, Joust și Elite. Battle este o confruntare pe echipe în spirit

clasic, scopul fiind reprezentat de controlul unor puncte cheie, pe când Joust puntează în față doi jucători și munile limitată, forțând încropirea spontană a unor tactici de gherilă. Lipsa unui număr ridicat de jucători poate (repet,

POATE) fi compenșată prin disponibilitatea meciurilor LAN, alături de prietenii. Totuși, în modul Elite lucrurile stau altfel. Elite este prin definiție sportul electronic supraviețuitor, materializarea unui concept foarte complex într-o formulă simplă și eficientă. Un atacator trebuie să elimine trei apărători, pentru a cucerii un anumit punct. Rolurile se schimbă la fiecare tur, dar efortul tactic necesar și dificultatea extremă fac din modul Elite vârful competitivității FPS-urilor online. Dă, și atât de bine pu în practică. Lucrurile devin interesante dacă e luat în calcul balansul echipelor, ceea ce înseamnă că doi jucători vor sta mereu pe tușă, urmărind acțiunea prin ochii camaradului de armă sau prin camera dinamică și spectaculoasă. Plictiseala devine o stare abstractă, căci în fața ochilor se desfășoară un spectacol fantastic, o veritabilităță de gladiatori digitali moderni.

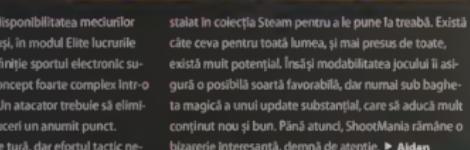
Dacă merge, merge înainte

ShootMania Storm este o lecție de multiplayer, nu tocmai un joc de vîtor. Cred că toată lumea a sesizat efortul depus de Nadeo pentru a forța o evoluție a genului, însă progresul vine cu pași mici. SMS rămâne un FPS online dinamic și dificil de stăpânit, un titlu aproape elitist, însă editorul superb de hărți și prezența bâtrânu-

lui mod LAN nu sunt suficiente pentru a compensa câteva greșeli grosolană din designul mecanicelor jocului, ce pare curvă grăbit, impins cu brutalitate de la spate. Numărul mult prea mic de arme, lipsa unui editor serios pentru personaje și absența unui mod single cu boți sunt minusuri greu de trecut cu vedere. Altfel, ShootMania transmite o senzație plăcută, de întoarcere la origini. Pentru cei dispusi să atingă un nivel de performanță ridicat, SMS este zona perfectă de antrenament. Cei creațivi se pot juca mult și bine cu editorul de hărți, în speranță că vor găsi suficienți amici cu jocul In-



Nu sunt foarte creativ în editor, nici măcar în modul Easy.



Prin ochii altui jucător.

stată în colecția Steam pentru a le pune la treabă. Există căteva pentru toată lumea, și mai presus de toate, există multă potențială. Înșîși modalitatea jocului îi asigură o posibilitate foarte favorabilă, dar numai sub baghete magice a unui update substantial, care să aducă mult conținut nou și bun. Până atunci, ShootMania rămâne o bizerie interesantă, delemnă de atenție. ▶ Aldan

VERDICT
LEVEL

- inedit, dar încă neexploitată la adăpostul potențială
- shooting intens, acțiune furioasă, moduri originale, feeling old school
- jocul este popular, interacția și graficul sunt medie

PE SCURT

ShootMania Storm este, probabil, unul dintre cele mai competitive jocuri online de pe plată. Fiecare element din compoziția acestuia este bine susținut de multă jucători și profesioniști.

CERINȚE MINIME
Procesor: 2.4 GHz; Memorie: 1 GB; GPU: NVIDIA GeForce 8800 GT; DDRIII 1600 MHz; Unitate de stocare: 160 GB; Sisteme de operare: Windows 7, 8, 10; Internet: Wi-Fi sau cablu; Distribuitor: Steam.

ALTERNATIVA QUAKE 3/WARZONE
Fantastic, dinamic, excelent. Quake 3 sfidează în punct de referință într-un FPS-urilor de arena, altfel de la Unreal Tournament. Dacă sunteți în căutarea unui joc gratuit similar, atunci Warzone e responsabil.

78

— richard & alice —

Pentru unii primăvara n-a venit

Trebule să-mi cer scuze: e foarte posibil ca Richard & Alice să fi fost lansat în timpul iernii septentrională tocmai pentru a se obține o simultaneitate între troienele de afară și cele din joc; ca jucătorul să aibă un frison atunci când, în căldura și confortul propriului cămin, ridică ochii din monitor și vede, audie, simte altfel pentru o secundă viscolul care îl bată zadărnic în fereastră – mai amenințător, mai înneindător, mai etern. Recenzia mea este tardivă, dar cu atât mai necesară cu cât m-am implicat serios în această distopie hibernală chiar și pe vreme primăvaratică. Cu aparența lui aproape ante-retro, ultima „fiță” în materie de adventure-uri indie face o treabă minunată în a crea un univers apăsat și complex, minimalist, dar puternic evocator de temeri și întrebări.

Ne aflăm, dragă audience, în plină apocalipsă meteorologică: Intr-o zi și început să ninge, iar zăpada a continuat să cadă an și ani. Viața urbană modernă aşa cum o știm s-a prăbușit, iar toate pericolele și stigmatele pe care le asociem în general unei societăți anarhice și-au iști hâdul cap – luptă pentru teritoriu și resurse, instinctele primare redevenind intru perversiune sau din disperare, claustrofobia, singurătatea. Dar jocul nu te dojeneste pentru preicum un pedagog săcaltor, cum se întâmplă în A New Beginning, preocupat tot de o catastrofă ecologică, ci preferă să-ți perinde prin față consecințele unei asemenea eveniment – ca atare, loveste mai la înțătă: te impresionează mai mult.

Întroducerea în acest univers și perfecț realizată, dovedind un fin simț al gradajei, pe care mulți dintre scriitorii implicați în industrie ar fi învidioși: contextul mai larg e convingător dezvaluit de către livrarea treptată a detaliilor în timpul conversațiilor dintre persoane. Nu voi insista asupra intrigii – R&A scurtuleț, dar bine încheiat și dozat, merită să-l consumați fără spoiler-e. Spun doar că tratează în principal relația dintre cei doi titulari ai acțiunii, care ocupă celule opuse într-o închisoare de sub pământ. Când și când, Alice își va povesti trecutul, pe care-l vom retrăi controlând-o pe



ea în locul lui Richard. Superbă adecvare la mijloacele disponibile (vezi Simplify IV), dacă mă întrebăți pe mine. În plus, contribuie multă la impunerea unui ton verosimil – nu, nu vom salva lumea.

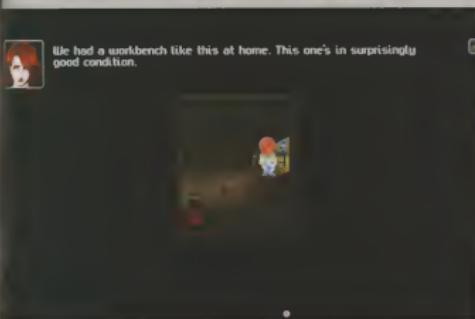
Jocul profită de contextual povestii și pentru a reztrângă la maximum spațiile în care te desfășoară tocmai pentru a masca limitările tehnice serioase. Să-i ieșe la tancre, deoare atmosfera și de zile mari, dezvoltată înțeligență pe linii nu foarte evidente, dar de efect. O să vă dău un exemplu relativ obscur: în inchisoare, cămpul vizual acoperă întreaga celulă a lui Richard, pe când din cea a lui Alice vor fi vizibile doar ușa cu grăti și peretele exterior. Automat, cirelerul va interpreta această scenă ca una simetrică, celula vizibilă „developănd-o” pe cea invizibilă. Ne-o inchipuim pe cea a Alicei ca fiind identică cu cea expusă vederii noastre, dar nu putem să ne abținem impuls voievuristic: oare cum e mobilită și ce face mai exact Alice înăuntru? El, această situație va fi prilej de un mic puzzle care rela și orientează acest vag impuls inconștient.

Pentru cine nu își interesat de aceste „finețuri”, observația ar putea pară banală. Însă vă asigur că toată materia jocului este compusă din astfel de mărunțiuri evocatoare, iar ansamblul pe care îl alcătuiesc la final va impresiona chiar și pe jucătorul nepreocupat să deslușească sursele atmosferei. Uite, îmi amintesc de găsirea unui animal mort în zăpadă, element care acționează ca o sinecdochă pentru condițiile vitregе de supraviețuire, fără nicio utilitate de gameplay. Oricât de interesantă ar fi inventarierea lor, prefer să le trec sub tacere pentru a nu vă mișca placerea de a descoperi lor pe cont propriu. Dacă nu v-am convins până acum că „feeling”-ul bătrânesc e prezent din plin, vă mulțum doar că la un moment dat m-am surprins interpretând cu patos monastic (era să scriu har) partitura unui misterios personaj. Încercați și voi, cu lumina stinșă și bere mănăstirească aproape.

Calitatea linilor de dialog este crucială de vreme ce mare parte din timp ne-o vom petrece făcând conversație. Există și puzzle-uri, evident, care sunt logice,



We had a workbench like this at home. This one's in surprisingly good condition.



funcționale, dar destul de restrâns ca gamă și cu rezolvări dintre cele mai previzibile. Condimenteaază desfășurarea acțiunii fix la limita dintre joacă și instalajie digitală narrativă, dar trebuie să-l atenționeze pe cei care sunt interesati primordial de gameplay că nu vor găsi nimic special în R&B din punctul astăzi de vedere.

Revenind la dialog, acesta m-a derutat inițial, cu atât mai mult cu căt își temem britanicii sadea pe producători. Există o inflație de anumite cuvinte – conjuncția „thought”(deși) în special – care ajungeau să se repete de trei, patru ori în discursul a două sau trei fraze, ca și cum imaginea sau lexicul scenariului ar da chih.

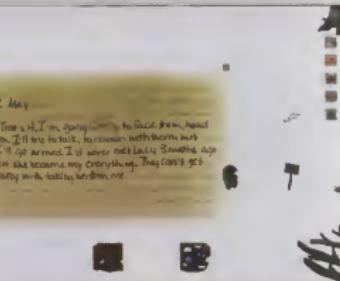
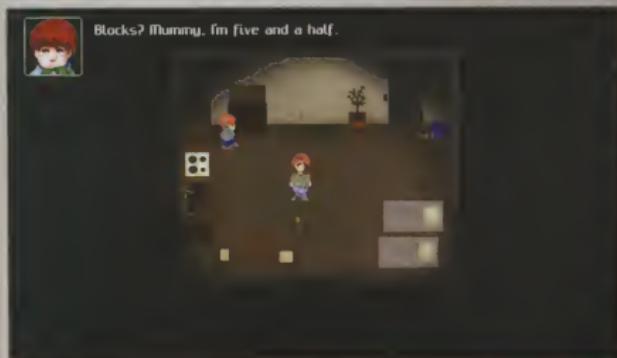
Deranjantă la prima vedere, această repetiție își are tâlcui ei, pe care l-am putut verifica odată ce m-am hotărât să le imprumutu în vocea tuturor personajelor. Pentru că dialogul din joc nu e sărac și face cît, ci interpretează, jucat, apropiindu-se ca naturalețe a construcției mai degradăbă de un film de sătmăreană de o specie narativă destinată cititului solitar. Odată ce-i dai glas, curge foarte lin și firesc, iar repetiția unifică discursul și servesc drept proteze lingvistice în caz de anxietate, încurcătură, enervare, emoție sau frică. Vă puteți da seama mai bine gândindu-va la celebrul „you know” americanesc, intercalat o dată la două cuvinte. Din păcate, R&A este unul dintracele jocuri care ar fi beneficiat enorm de urmări unei interpretări vocala profesioniste

M-am prins că nu să vă spun prea multe despre poveste, though (ptiul) există niște alegeri de design care ar trebui semnalate și comentate puțin. După ce îl am terminat, mulțumit de rezolvarea tramei, intru pe internet. Mi-a căzut față. Erau finaluri multiple, și nu mai puțin de cinci! În niciun moment din R&A nu mi s-a părut că ar fi posibil să fie o astfel de varianta. În schimb, am

dent linia poveștii (vezi The Walking Dead); tot astfel, scena concluzivă era non-jucăbilă (vezi Primordia), deznodământ fiind prezentabilă. Chiar dacă mai rămăneau unele zone gri, pentru mine finalul (culmea, cel mai optimist) era coerent și bine alături, totul se legă și nu vedeame unde exact în loc să putem face altceva.

Purtem nouă în cadrul Forumului GOG, producătorii discutând cu jucătorii pe măsură ce aceştia încercau să deschidă punctele nodale care influențau finalul. Fără să confirme sau să infirmă diversele presupozitii, afirmau că exact asta și-a dorit, un joc care să nu te lase să ghicesti că ești confruntat cu alternative. L-am reluat; am răspuns diferit în cele cîteva dăți când mi era permisă alegera între da/nu/schimbă vorba. Stupefacție - același final dulce-amarul. Acum, și o să camuzezi bifurcația finală, dar acestea trebuie să alăbușă totuși o anumită logică recognoscibilă. Un astfel de exemplu ar fi rezolvarea unui puzzle suplimentar. Fac rost de o cutie din-un loc greu accesibil, ai parte de un element de inventar în plus, cu care-ți poți croi at final. Nu reușești să-l dai de cap, va trebui să te descurci și te scufundă.

Dar în cazul R&A se pare că putem număra printre asemenea evenimente declanșatoare citirea sau nu a notițelor pe care le găsești sau ordinea punerii unor întrebări. Ceea ce mi se pare cam arbitrar și fără susținere logică. Ce luător de adventure-ură n-ar cări notițele



aflate la îndemâna, mai ales că acestea conțin detalii vitale pentru conturarea povestiei? Ce contează dacă alegi să întrebă întâi despre Alice și apoi să vorbești despre Richard când dialogul rămâne același și nu se schimbă în funcție de alegeră? E drept că, până la clarificare din partea producătorului (care probabil nu va veni), suntem pe terenul speculației. Nu vreau să acuz, dar după două finaluri identice, îmi vine gresă și nu cred că măcar unele dintre cele cinci finaluri sunt relativ artificiale de creație acțiuni ale jucătorului pe care el nu le investește cu greutatea diferență. Eu aş incadra asta la defiecționătutea, nu inovație.

Grafica e foarte rudimentară, dar mie nu mi-a păsat deloc. Temele muzicale sunt puține și scurte, dar punctează bine atmosfera.

Ca un rezumat, parteua tehnică e mai slăbulă decât neau obișnuit ultimele indie-uri, dar pentru un pasionat de adventure-uri ea poate fi pusă în paranteză, fiindcă povestea și atmosfera strălucesc. ▶ Radu Sacean

VERDICT LEVEL

- acostări și părere aparte
 - dialog bine scris
 - poarte concentrată
 - sărbător ca puzzle-uri
 - mărturi zonă mică

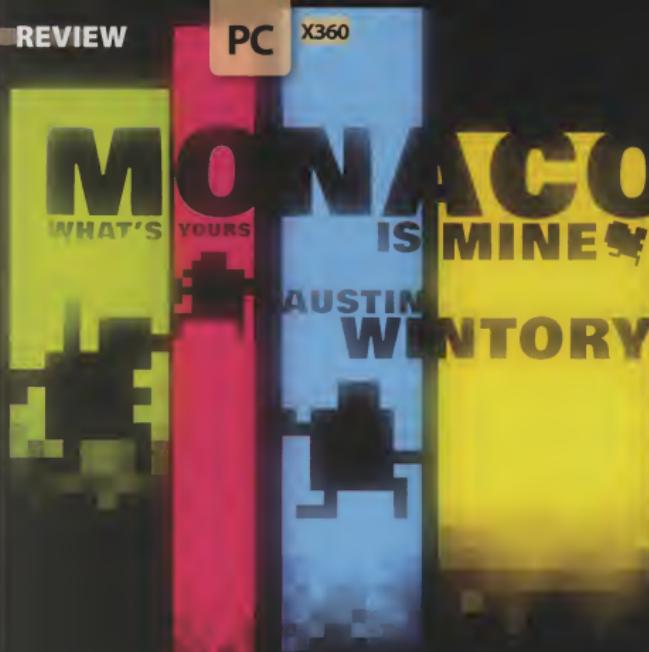
BE SCAFFLE

Unii din ei preferă să titluze lucrările lor ca fiind deosebit de desenajagă și să termină astfel de repede. Întrăsim într-o perioadă, contemporană mai multor dimensiuni și savoare jocurilor, și aproape-nim-am evenit când și-a elicit exact în momentul în care speranțele împreună cu deoseblerile-l devenindu-se personal. Înțeleg că în ceea ce priveste ceea ce se întâmplă într-un atelier de creație, nu este posibil să obținem o creație într-o secundă, chiar dacă ar trebui să obținem un obiect de artă într-o secundă.

CERINTE MINIME

ALTERNATIVES TO THE MOON

Amenție că sătăcă, dar este mai complex din multe puncte de vedere. Aventurierii porții merită să treacă cu vederea elementele rpg pentru atractarea locurilor pentru care se remarcă și R&R. Le ghicăți împărtășită locuri la care? Povestea și atmosfera... .



All your thingies belong to us!

Monaco poate fi comparat mai degrabă cu un cocktail electricizant decât cu un joc, de parcă Andy Schatz și Andy Nguyen (hișoasă co-incidentă de nume pentru cei doi talentați game designeri) au luat cele mai bune momente din trilogia Ocean. The Bank Job și The Italian Job, le-au aruncat cu nepăsare într-un shaker alături de gameplay-ul bazat pe cauză-lătore, coincidențe și eroi involuntari prezente în Hotline Miami, după care au amestecat totul în ritmurile hainei, dar zburându-le de plan, compuse sub influența cinematografiei multe de către Austin Wintory – un creator fantastice de sunet și ritm, cunoscut pentru sublima calioană sonoră din Journey. Toate ingredientele necesare unui joc extravagant – inclinat atât spre spiritul ludic, cât și spre cel artistic – își fac sănătății savoarea unică, bucurând „papilele gustative” din vîrful degetelor jucătorilor. Îndrăgoștiți de imaginativul făcut posibil prin intermediul minimalistului construcțiv, Monaco se înscrie din punct de vedere grafic în clubul titlurilor cu o direcție artistică canonica, rezervată unui public interesat exclusiv de mecanica jocului prezent sub perdea unei bidimensională. O, iar în acest caz, tortul vizual este căt se poate de real, dulce și colorat. Credeti-mă, vezi avea parte de un deliciu!

Intri, îți faci treaba și ieși. Capisci?

Monaco: What's Yours Is Mine este un joc complet detărat de violență și agresivitate realiste, dinamismul caracteristic gameplay-ului atingând cote uriașe de-a lungul misiunilor prin mijloace comice, caricaturizate. Aș-

putea defini Monaco drept un simulator de jafuri, un heist game, construit pe fundația numeroaselor substrații imprumutate din genul stealth și top down action-urile anilor '80-'90 (mă gândesc acum la Ikari Warriors, Crack Down sau Alien Breed). Realizat cu gândul la multiplayer, jocul aduce loialitate – local sau online – până la patru jucători, fiecare controlând un personaj cu abilități unice, dintr-o perspectivă 2D limitată la câmpul vizual propriu. Acțiunea se desfășoară pe un sol de copie heliografică a unei hărți utilizând detalii vizibile înlăturându-se la ce se află în fața ochilor hoțului ales. Nici nu vă puteți imagina că suspans generază astfel feature! Găzile, senzori laser, capcanele, ușile încuiate sau alarmele apărute brusc, dintr-un con de umbră, te bagă repede în panică, iar o stare turbată de agitație pună stăpânire pe tot grupul imediat ce unul din membri face o greșeală. Majoritatea misiunilor sunt căt se poate de clare: intră pe furiș, însăci bunurile de valoare, apoi fugi – preferabil într-un timp căt mai scurt și fără incidente.

Unele scenarii presupun un set specific de acțiuni, executat musai într-o ordine fixă și, chiar dacă la sfârșitul zilei fiecare își urmărește interesul, onoarea și datoria hoțească ar face bine să stimuleze coeziunea echipei – altfel, dificultatea jocului devine surprinzătoare de necurătoare. În ciuda graficii minime, distingerea





Cochipierii sunt clasificați pe culori, pentru a putea fi recunoscuți mai ușor.

Intre cochipieri și înamici sau într-un tușis bun pentru ascuns și o scară de acces se face foarte ușor după o perioadă de acomodare, grație unei deprinderi instinctive. Dacă lucrurile se desfășoară prea repede și derutant, urmăriți amprentele pasilor camarazilor de ciordeală până când puncte ochii pe exit (Hihi, da mergeți după pași, vă rog! Înști, pe onoarea mea). De asemenea, muzica joacă un rol important, intensitatea ei indicând pericolul din Intuneric, pe când starea de alertă a găzilor este reprezentată folosind un sistem de punctuație intuitiv. Semnul intrărilor reprezintă curiozitatea, iar o exclamare roșie declanșează haosul. În mod interesant, găzile aflate în patruă ultă repejor unde au zărit intrușii, avântă tactic clar pentru că și să profite de pe urma mediului înconjurător. Deși

există câteva variante de arme, fuga, furiașul ori terțurile specifice jefuitorilor profesioniști rămân cele mai bune soluții în fața oricărui problemă. Pe deasupra, aveți de unde alege: Monaco pun la bătale opt jefuiti diferiți, fiecare având abilități unice. The Mole (Cărțila) poate săpa prin peret, Hacker-ul folosește cu viteză computerele, Roșata vrăjește paznicii și.m.d. Fiecare personaj îndeplinește cu eficiență numai acțiuni pentru care este pregătit, ceea ce presupune că un Cleaner nu poate descula o ușă la fel de repede pre- cum un Locksmith. Oricum, nicio misiune nu se sfărșește fără minimum o situație amuzantă, care dă peste cap toate planurile inițiale. Creătia celor de la Pocketwatch Games te impinge voit în brațele unor greșeli stupide, într-un mod căt se poate de nostim.



Onoare între hoți

Monaco este o surpriză plăcută, un joc simplu din punct de vedere conceptual, din partea cărula nu mă așteptam să primească o doză zdravănă de energie și prospetime ludică atât de eleganță. Are grafica și muzica necesare pentru a lăsa bărbia sus atunci când valsează cu arta, alunecând cu încredere printre puțeria de producții indie și pseudo-indie, care ne cotropesc: monitoarele în ultima vreme. Producătorii au făcut o treabă minunată, oferindu-ne un joc stealth action simpatic, perfect în compania unor prieteni cu nervi tari și cu un simj al umorului dezvoltat.

Există chiar și o poveste strecătoare alături de goana după bănuții aurii, o campanie zemoasă ce își are prologul într-o noapte furtunioasă, acompaniată de pianul lui Wintory. Răsturnările de situație și cilișele imprumutate din filmele hollywoodiene cu și despre jafuri sunt la ordinea zilei, indiferent că fură diademante sau săracuți un palat. Cele peste 50 de niveluri pot fi parcuse, în caz de nevoie extremă, și în single player, iar un editor de hărți este disponibil pentru cine simte nevoie de mai mult. Nu li găsește defecte tehnice evidente sau probleme grave de game design, singurele mele regretă fiind lipsa unui tutorial ceva mai cuprinzător și schema de control gândită pentru consolă. În concluzie, ar trebui să verifică dacă mai aveți poftă în buzunar, căci Monaco: What's Yours Is Mine dă cu cinciu pe Steam la un preț atrăgător. ► Aidan

VERDICT LEVEL

- direcție artistică vibransă, mesaj original
- personajele halucinante și reacția dramatică, plană de tensiune
- multe jefuite excepțional malice, genul este înțelept
- jocuri dificil și derulant în desafinat
- controluri grele pentru consolă

PE SCURT

Monaco: What's Yours Is Mine este un holot game fantastic, într-o lume cu multe trădări și lărgiri dramești, plană de tensiune și multe jefuite excepțional malice, genul este înțelept.

Gen: Platformer | Părțea: Single | Distribuitor: GameMill | Cerințe minime: Procesor Intel Core i3 2.5 GHz | Memorie: 4 GB RAM

8.9

ALTERNATIVA **MULDOANELE DE TRANSPORT ÎN COMUN**
Muldoanele de transport în comun sunt altă provocare înfrângătoare aglomerată jucăușă numai de el sănătate, dând dovadă de abilități incredibile cănd vine vorba de mangădă.

Papo & Yo

Vise neîmplinite



Vam povestit despre relația de tip îmbrăți-te, dezbrăcat-te (sau love-hate, cum spune vorbitorul dă englez) pe care o am cu Sony? Am un mare respect pentru această companie. De când s-au decis să intre pe piața consolelor, au impins poate mai mult decât oricare alt-cineva tot ce înseamnă joacă electronică. Au deschis case de producție, au cumpărat altele (și nu și-au batut joc de ele), au sponsorizat proiecte la care alții nu s-ar fi uitat niciodată: inovație, îndrăzneț. Cele peste 150 de milioane de PlayStation 2 vândute au popularizat și au arătat tuturor că jocurile nu sunt numai pentru copii. De ceva timp suntem atenți chiar și la piata indie și nu se dau înapoi, în caz că le place ce văd, de la a contacta și contracta mici dezvoltatori. Lista mea de jocuri exclusive pe care vreau să le joc crește constant, de la an la an... După care îmi aduc aminte că nu am un PS3... Ce Căcănar!!

Așa se face că în momentul în care orice joc din lista sa scăpă din ghearele acestor prădători, îmi scăpesc

ochii și trebuie neapărat incercat. Mânca-l-ar Gaia de călăci, tineți-le, mă, voi pe toate! ...anyway... Papo și Yo este unul din indie-urile de care vă spuneam mai sus, apărut anul trecut pe PS3, bine primit de comunitate, trecut pe lista și sters acum, după ce a făcut ochi pe Steam și l-am terminat.

Titlu începe în forță, cu o dedicație: „Pentru mama, frații și surorile mele, impresună cu care am supraviețuit monstrului din înălțul tatălui meu.” și continuă la fel de intens, cu tine, un băiețel înfricoșat de umbra propriului părinte, evând din camera ta, printr-un portal, într-o lume imaginară. O introducere perfectă, gădeam, printr că le dă posibilitatea producătorilor să se ducă în orice direcție. În cazul de față, în spatele casei, intr-un cartier colorat și sărac din America Latină. În care nu există decât tu și, presupun, una din surorile tale, care te tot încrează să o urmezi. Jocul arată și sună incințător și se dovedește a fi, odată ce găsești o manetă cu care metamorfozezi ușa peretei, un puzzle-adventure. Găsești apoi o sfârșit, de care tragi și transformi o întregă clădire în

trepte. „Mă... Voi v-ați jucat Kirby's Epic Yarn.” Căteva canticu care poți muta căsuțele din apropiere pentru a face o puncte peste un râu. „O, din jocul acesta vo fi de milioane!”

Din păcate, după ce bucuria nouului a trecut, jocul nu a avut puterea să se mențină la nivelul de la care a plecat. Puzzle-urile, deși plăcute vizual până la sfârșit, sunt variuații pe aceeași temă și tind să devină chiar plăcătoare. În timp ce metaforele, povestea, dacă vrei, sunt rare, copilării puse în scenă și prea directe. Mesajul, deosebit de important de altfel, pe care jocul încearcă să-l transmită, se pierde în gameplay-ul exagerat de vesel, rupt total de grijile, fricile și angoașa prin care trece un astfel de copil. Mi-ă fi dorit mai multă magie, mai mult negru, mai multă poveste, mai multă joacă, dar tocmai când crezi că și la urmă, să te termină. și eu, și soția, care mai aruncă un ochi din cînd în cînd, atrăsi în principal de muzică, am clixit a neîncredere cănd numeștele celor care au făcut posibil acest proiect au început să curgă pe ecran. „Cum? Asta e tot?” ▶ nev



VERDICT LEVEL

- grafica
- jocul
- muzica
- prea puțină metăfizică
- prea puțină mesaj
- prea puțină varietate

PE SCURT

Foarte plăcut, dar repetitiv și mult prea scurt.

75

Găsești Producător Distribuitor

Oferări On-Line

CERINȚE MINIME Recomandări

Video

Memorie

ALTERNATIVA BRAID

Ace este în 30, dar este la fel de frumos, în timp ce puzzle-urile sunt mai inteligente și complicate. În plus, povestea, dar mai ales stilul, te invinge și-i dău de gând.

inmedia



EXCLUSIV ÎN MAGAZINELE

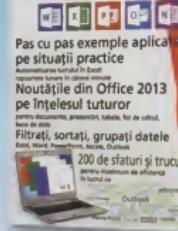
inmedia

sau pe www.chip.ro/librarie

Start
in
WINDOWS 8



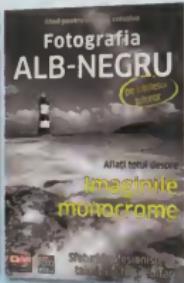
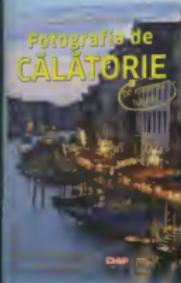
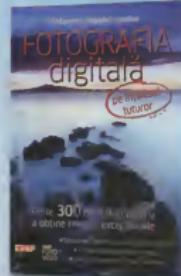
OFFICE 2013



20%
REDUCERE

sitepoint

PHOTOSHOP CS6
FARA SECRETE
SFATURI, TRUCURI SI TEHNICI



Cumpără oricare din cărțile de mai sus și primești **20% reducere**.

Oferă valabilă în limita stocului disponibil, doar în magazinele Inmedia.



GEN: HORROR / FANTASY PRODUCATOR: HOMEGROWN GAMES OPERATOR: ORBİLL / CHALMERS / CLOTHES / INTELLIGENT MACHINES / INTO THE DARK

Pe altarul culturii pop de categorie B

Am fost trolat, grav de tot; am fost lăsat cu buza umflată în fața monitorului, cu un ochi blocat în spasme și diafragma impinsă până în gât. Mă număr acum printre victimele farselor elaborate, puse la cale de cățiva programatori-baladori, cu prea mult timp liber și suficiente cunoștințe de game design. Am fost impins de la spate în mijlocul intunericului dens din cel mai obscur first person shooter horror cu valențe de adventure scăzute la lumină. Into The Dark - o glumă ludică născută din mintile simpatice ale celor de la Homegrown Games, un bastion de geniu și umor crud austriac - se recomandă ca fiind un gunoi, o experiență Trash prin definiție. Doamnelor și domilor, as putea finaliza aici acest articol de rubrică INDIE, asta dacă nu cumva ați fost și dumneavoastră, clândă, jertfe pe altarul culturii pop de grad B. El bine, Into The Dark e atât de prost și trăs de păr, încât sare cu capul înainte drept în oceanul tumultuos al fascinantei producții deviate. Nu e dezugător, în maniera „Pink Flamingos”, „Salò” sau „Sweet Movie”, ci absolut savuros. Mai degrabă, Into The Dark este comparabil cu cinematografia lui Ed Wood: o operă de geniu cu pretenții de seriozitate, reață în cel mai batjocoritor mod imaginabil.

Cu buget redus și multă cremă

Into The Dark este un omagiu adus epocii de glorie B. Ca orice producție cu buget redus, spre inexistent,

care se respectă, ITD scoate de la naftalină cea mai plină de clisee poveste imaginabilă, atât de prost încropită, încât devine aproape interesantă. O introducere reală din cadre desenate ORIBIL ne povestesc cum personajul principal, un fost soldat austriac de carieră, afectat de shell shock în războiele din Orient, își găsește o nouă ocupație făcând pe detectivul particular. De la recuperat folcloric pierdut, eroul nostru cu accent și voce de Arnie tuberculos ajunge să investigeze cazuri de fraude în asigurările, lucrând pentru Samo, o blonda cărnoasă cu ceva funcție de „fraud agent”. Voice acting-ul este de pe altă planetă, urcând pe cele mai înalte culmi ale amatorismului. Însă tocmai aceste minuzuri îl dau jocului un farmec aparte, unic. Din mormântele personajului principal nu am reușit să disting decât un „Ja, gobble gobble hur hur hep derp”, și nu m-am simțit deloc lezat, căci firul epic putea fi rezumat cu ușurință în cinci minute de Max's Midnight Movies. Pe alocuri, ITD stie să facă atmosferă, folosindu-se de artwork-ul desenat într-un stil folk kitsch, sunet și momente de horror leftin. Când nu ești luat prin surprindere de o momie scheletică, ești atacat de un nazist sau un zombie, ba chiar și de nazist-zombie, într-un balet de nonsens și antiartă tulburător. Nu am înțeles mare lucru din story deoarece nu am reușit să diger firul narativ fără să tremur incontrolabil, săngerând din nas și urechi, deși posibilitatea de a urmări Night of the Living Dead pe un televizor în game a fost o surpriză fantastică din partea celor de la Homegrown. Între diferențele haine descoperite în joc și acțiune există o paralelă pierdută, mai mult ca sigur involuntară - o conexiune naturală dintre o operă cu bu-

get redus și alta, apărută într-un mediu artistic cu totul diferit, rigid. Dacă Into The Dark era o prăjitură, atunci nu-mi pot imagina altceva decât o savarină siropoasă, umplută până la refuz cu o cremă dulce-amărătie.

Puzzle de azil lovecraftian

Cel de la Homegrown Games au cochetat cu universul lovecraftian în Anderson & The Legacy of Cthulhu, un alt joc care a făcut de bunăvoie și nesfătul de nimene răgăli în industrie. Nici Into The Dark nu se abate de la atmosfera de azil și nebunie curată, lucru ce funcționează tot în favoarea imaginii de B game desăvârșită. Cred că nu mai este un secret pentru nimeni intenția producătorilor de a obține cu orice preț acest feeling. Spre deosebire de Far

Tu, urcă și joc...



Intunericul și problemele tehnice sunt omniprezente.



Cry 3 Blood Dragon, în ITD efectul low budget este autentic, născut dintr-o reală lipsă de fonduri. Homegrown Games nu apelează la finanțări exterioare sau fonduri Kickstarter, întreaga producție și dezvoltare având loc în cadrul grupului - aproape, avem și noi un mândru reprezentant din neamul vlahilor infiltrat printre ei. În orice caz, versiunea testată de mine poate fi considerată o ediție specială, fiind destinată distribuției digitale prin Desura. La bază, ITD se joacă ca orice alt first person shooter clasic: mergi, tragi, mai merge puțin, mai tragi câteva gioiașe, te bandajizezi folosind cutile de prim ajutor și încerci să rămâni în viață până la finalul povestii. Dar, pe lângă pac-pac, jocul include și câteva puzzle-uri, destul de inteligente, as zice – cum e cel cu scândura băgată prin ușă și întrerupătorul aflat prea departe de vârful degetelor. Știi că nu înțelegești nimic deocamdată, fără să îți parcurgi jocul, însă puzzle-urile din Into The Dark sunt că se poate de logice și împede gândul. Austriaul e om practic, utilitarist. Prin urmare, soluțiile problemelor din joc respectă litera spiritului pragmatic. În ITD, 1+1 fac mereu 2, interacțiunea simplă cu mediul înconjurător stând la baza rezolvărilor. Partea horror se axează pe niște jump scares leușine, ce devin previsible în scurt timp, numai că atmosfera generală păstrează o anumită notă noir, aproape macabru, pe întreg parcursul campaniei. Din nerericie, arsenalul modern utilizat de personajul principal nu se potrivește cu feeling-ul de poster marca Saul Bass, contradicția dintre echipamentul utilizat și cadrul povestiei (oricare ar fi ea) dând naștere unei discrepanțe supărătoare chiar și pentru un lubitor de gunol pop.

Grafičă, creațuri și efecte încântătoare.

Sfărșit pulp

De bine, de rău, Into The Dark este un joc semi-funcțional, în ciuda multelor defecte tehnice și a elementelor composite, reciclate din alte surse intrate pe măiniile amatorilor pasionați de la Homegrown. Îmi e greu să îl consider mai mult decât o bijuterie a prostului gust, împonorâtă cu postere și imagini de propagandă americană, introduce numai pentru a dezminți acuzațiile de extremism fasciscul miscat adus producătorilor. La dracu', în căte aite jocuri fasciste avejți ocazia să urmăriți un film sovietic autentic despre reanimarea cadavrelor? Controversat, cu un preț fixat la plesneală

în speranța unui ban venit ușor, Into The Dark șochează nu prin elementele sale horror, ci prin tupeul cras pe care îl are. Puzzle-urile prezente sunt prea simpliste - deși rămân „cinstite” - pentru a mai ridică statul jocului la un nivel de adventure cerebral, iar povestea scârjește asurzitor. Momentan, zace pe Desura cu un scor bunicel în cap, mulțumită atitudinii exagerate și umorului rezultat involuntar din execuția sub orice critică. Dacă nu savurăți curentele pulp sau grindhouse, încercați să păstrați o distanță mare între portofel și ITD. În caz contrar, nu ezitați niciodată să-l cumpărați. Este fix ce trebuie într-o noapte cu lună plină. ➤ **Alden**



Nu am amintit skill-urile în articol pentru că ele nu au niciun rol practic. Nu cresc, nu se modifică, doar există.



SLENDER THE ARRIVAL

GIM HORROR ADVENTURE PRODUCĂTOR AGENTPARSEC & BLUE ISLE STUDIOS IMPRESAR SLENDERARRIVAL.COM ON-LINE SLENDERARRIVAL.COM

Frica trasă prin inel

Vă place horror-ul? Atunci Slender: The Arrival e pentru voi. E chiar atât de simplu. Bineînțeles, eu voi detalia, voi despica într-o două micăz, dacă nu în patru, voi cibăia și strâmbă din nas pe îci, pe colo. Dar ceea ce trebuie să rețineți din start este că jocul de față se adresează în primul rând fanilor genului, iar eu judec că sunt puține panse să-i dezamăgească. Puteți lăsa deoseptă recenzia și să-l incercați direct. Oricum durează puțin.

De ce sunt atât de tranșant? Pentru că, find vorba despre un gen supralicitat cum este horror-ul, lumea are nevoie de o judecată împotriva început, de un verdict care să le orienteze simpatizanții. În același timp, s-a ajuns în situație că egiilele acordate unei producții de gen produc mai degrabă reversul intențiilor celor care le răspindesc. Știu dinainte că nu trebuie să cedezi fricil, să preggiesc să nu mă sperăi, să nu treză în scaun, să nu mă implic, să taxez imediat căm toate smecherile pentru că toate, nu-i aşa? au fost fumură, răsumare și stereotipizare. Trebuie, deci, să fiu atent cum vă recomand această experiență, tocmai pentru a nu v-o distrugă.

Mare horor pe mine că nu sunt horrorfi, căcă m-am suferit de blazare: am așteptat să se loseze bine, am stins lămpia, am inchis uşa de la cameră apăsat și m-am apucat de jucat, iar Slender: The Arrival este, șă cum văd eu lucrurile, un horror pur, simplu și eficient; în sensul în-

care corpul mi-e traversat de frisoane de fiecare dată când jocul își propune să mă zgârlăie. E un sentiment rar întâlnit – să recunoaștem că horrorul e o categorie mult mai subire reprezentată în jocuri decât în filme bunăorașă, în clușă unul potențial considerabil. Cea mai spectaculoasă chestiune este nespectaculosul mijlocelor prin care îl este îndusă teama: practic, tot arsenalul convențional este folosit, de la zgromot de pagi până la urletul singularistic în noapte, de la spațiul lugubru pălărit, claustrofob sau alambicat până la textele chinute ale unor lamentații emoționale. Sunt instrumente arhi-cunoscute, dar de care este făcut uz atât de natural, de sincer și de direct, încât funcționează perfect.

Ce-i drept, avem un element oleacă mai subtil care orientează jucătorul înspre dispoziția optimă pentru a recepta spectacolul horror. Vom avea tot timpul așteptă pe ecran grila unei camere de la uevă. Liderul început am crezut că vom avea parte de un sofisticat comentariu meta-textual, dar mi-am dat curând seama că acesta este, ca și eventuala latură voievoristică, exploarat prea puțin. În schimb, faptul că perceptiunea acționă prin intermediul camerei de la uevă este darul de a schimba raportul jucătorului cu ceea ce se întâmplă pe ecran. Nu te mai identifici direct cu personajul căruia, în interiorul jocului, îi se întâmplă evenimentele jocului, ca în orice fps generic, în care prietești cu ochii protagonistului, cum ar veni. Aici te identifici cu un personaj care privește prin intermediul camerei cum personajul din joc i se întâmplă respectivile lucruri. Acest martor nu este nicăi jucătorul din viața reală,

cărula îi e ușor să la distanță și să ridiculeze din confortul realității evenimentele jocului, dar nici parte completă a universului fictional.

Se creează un interstiuțiu între lumea reală și cea virtuală, spațiu electric din care tu îei parte la acțiune, fără a îți se prestează o identificare totală cu protagoniștul virtual – o identificare de altfel imposibil de obținut, oricără de atmosferic ar fi 1st person-ul. Acest filmu adițional între jucător și personaj ale căruia încădri virtualle le urmarește (avem, practic, două ecrane acum) are paradoxul merit de a fi un puternic „suspension of disbelief factor”. E o instanță suplimentară de detasare care are meritul de a anula în mare parte impulsul jucătorului din viața reală de a demasca identificarea cu personajul fictiv în detrimentul imersiunii. Convenția camerei de la uevă „linistește” jucătorul, îi asigură de fantsmaticul acțiunii, de artificialitatea construcției, de faptul că ceea ce îl este servit este „la mano a două”, permitându-i să se contarniceze mai repede de ficțiunea care se coace în fața lui.

Ceea ce eu am făcut mai sus a fost să explic teoretic, sper că destul de clar, dar adevarat este că în joc toate aceste mecanisme se activează și acționează firesc, de la sine. De cum pătrunzi în spațiu virtual – excelentele alegrete pădurea în toamnă, cu frunzelile ruginite undinuindu-se neliniștit, prevestitor – ești (a)tras în joc, lată de ce funcționează de minune toate artificile specifice genului; pentru că tu ești deja acolo, parțial cu realitatea a fost căpătat (de către joc, și pierdut de către jucător), iar reacțiile devin conforme cu cele pe care te-ai aștepta să le

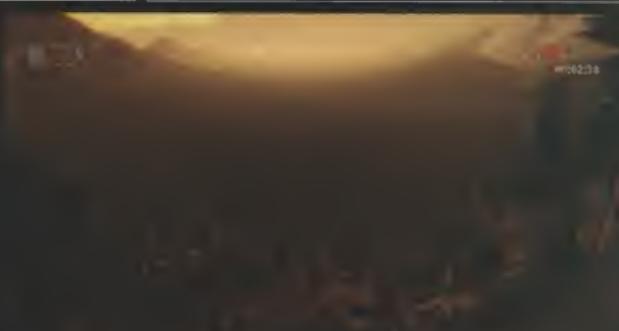




abă oricine e nevoie să exploreze o casă părăsită înspre inserare sau să parcurgă noaptea o pădure necunoscută unde planează umbra unui strigoi.

E momentul să ne aplecăm puțin și asupra titlului jocului. Deși nu e singurul care ne va face zile fripe, Slender Man este principalul antagonist, rezervorul major de adrenalina și cea mai frecvență cauză a preferenției expresiilor mai puțin ortodoxe. E foarte interesant realizat din punct de vedere vizual, ca un corporatist pus la patru aci, ciudat încoerent în costumul impecabil, dinamic în ciuda aparentei rigori a poziției, cu față lui de manechin anonim și membrele alungite nenatural. Aparițiile lui sunt de obicei anunțate prin deregării repetitive ale bunelui funcționarii a camerelor (fragmentări ale imaginii), aberații cromatici, purici și sunt coregraftați impecabil sub aspectul impactului psihologic.

De asemenea, este fascinant modul cum această entitate pseudo-mitologică luat fință, fiindcă Slender Man este un „copil al Internets”, un construct pur fictiv-nal care contribuie activ o largă masă de internauți, confectionându-i istorii, motive și corelații cu alte figuri mitologice sau evenimente reale, dovezi ale existenței sale, cum ar fi fotografii, filmări (jocul e una) sau relatări

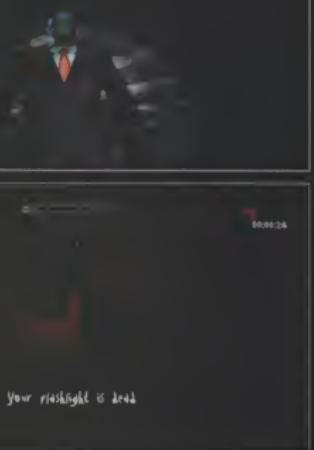


ale martorilor, pe care mai apoi le diseminează în eter. Este, din căte am citit, unul dintre primele mituri crescute în sera spațiului virtual: nu numai că oamenii participă perfect conscișt și volitiv la această contracare, dar rezultatul – Slender Man – ajunge să depășească sfera unei glume asumate; deja mitologia care îl înconjoară a devenit atât de coerentă și de amplioare, încât cel care n-a fost expusul la procesul nașterii lui (sau cel care au fost „prea expuși”) ajung să-l assimileze unei legende urbane reale sau canonului mitologic. Deci, nu statutul lui legendar, ficțional este neapărat pus la indoială, ci sursele care-i dău naștere, mulți ajungând să considere că expresia lui digitală a fost precedată și cauzată de existența unei mitologii orale sau scrise mai vechi. Felul în care mitul și realitatea se întrepătrund, se influențează și se adaptează reciproc este aproape unic relativ de acest caz – care să-ri putea transforma într-un interesant studiu de caz antropologic.

Să vină gameplay-ul. Vom avea la dispoziție cinci capitulo (și patru planse, fiindcă una dintre ele se repetă), pentru finalizarea fiecărui fiind necesară îndeplinirea unei serii de sarcini similare (pomierea unui număr de generațoare, adunarea unui număr de hărți, blocarea unui număr de căi de acces). Organizarea planșelor este într-o bună măsură aleatorie: sunt prezente aceleași structuri (clădiri, încăperi, vehicule, forme de relief), dar într-o aranjare care diferă de fiecare dată, obligându-te la desenarea mentală a unei noi hărți și împrejurimilor după ce ai fost omorât.

Pe măsură ce ne apropiem de îndeplinirea fiecărui obiectiv, vom fi din ce în ce mai hărțuți de Slender Man și acolii, unicul lucru pe care jucătorul poate să-l întreprindă fiind eschiva: te întorc și o leză sănătoasa. Vel putea sprinta pe distanțe scurte și te vel putea folosi de o lanteră pentru a te orienta în spațiile predominante aflate în bezna. Mare parte din dificultate rezidă în aceste momente de confuzie și disperare, când tot ce poți face este să-ți apuci în cu totul altă direcție decât voiai să mergi, frustrarea care se combină cu stimuli atmosferici și cu arbitrarul hărți și al plăṣării obiectivelor într-o parte satisfăcătoare experiență horror, cum spuneam.

Fataiamente, Slender: The Arrival este insuficient de lung sau complex pentru a atinge excepție, iar la această impresie contribuie și scheletul povestii, căruia îl cam lipsește cîteva vertebră. Modul Hardcore, deblocabil după o primă jucare completă, îl prelungeste viața, micșorându-ți stamina de alegeră și puterea baterilor lantenei. Una peste alta însă, vreau să iau jocul doar ca pe o demonstrație a ceea ce băieții acestora să facă (și și tu bine): horor de calitate superioră cu un minim de mijloace la disponibilitate, cu o simplă, dar puternică emfază asupra noțiunilor de bază ale genului. Slender și foarte interesant, dar sper că și doar un preambul. ► Radu Sorop



Your flashlight is dead



ÎNTRÉ NORDSCHLEIFE ȘI LE MANS

**4 moduri bestiale
pentru GTR Evolution**

Revista noastră v-a oferit de-a lungul timpului mai multe simulatoare auto printre jocurile full ce o însoțesc. GTR Evolution este unul dintre acestea, poate cel mai bun, vizual în simularea auto între titlurile lansate de producătorul suedez SimBin, pînă acum. A trecut un pic peste un an de cind am dat GTR Evolution pe DVD-ul revistei noastre, în numărul din martie 2012 (multumesc, Throne, pentru lista cu jocurile full pe care o îl la zile pe forumul www.level.ro, acolo mă duc de fiecare dată cînd nu-mi amintesc ce și cînd am dat). Declar, deși par puțin probabil, într-un timp atât de scurt, ca voi să îepuzați explorarea și exploatarea fiecăruia dintre numeroasele modele de mașini existente în pachetul Race 07 + GTR Evolution oferit de noi, parcă a sosit momentul să treacă în revista cîteva dintre modulele cele mai interesante existente pentru Race 07 / GTR Evolution.

Este vorba despre moduri care au trecut testul timpului atât pentru mine, cât și pentru mulțimea de

pasionați de pe diverse forumuri de simulare auto, între care nogracing.com este referința mea esențială. Evident, nu pretin sub nici o formă că selecția oferită de mine ar fi exhaustivă, că nu ar exista și alte moduri cei puțin la fel de bune precum cele pe care le voi prezenta. De aceea, lista acestora rămîne deschisă, fiind oricînd posibilă apariția unui articol în continuarea celui de față, în viitor.

Formula Ford

Pe la începutul anilor '60, școliile de piloti de curse din Marea Britanie începeau să abîmpe probleme financiare din cauza cheltuielilor mari de întreținere a „materialului rulant”. Mașinile de curse, chiar și cele destinate începtorilor, se dovedeaau a fi un pic cam prea scumpe atât prin ele însele, cât și prin piesele de schimb necesare de-a lungul unui ciclu de pregătire a unei promocii de tip piloț, dar și pe parcursul unui sezon de competiție

destinat același învățătel.

Așa se face că s-a ajuns la soluția creării unui model mai simplu, dotat cu un motor Ford din cele folosite de mașinile de stradă (modelul Cortina GT) ale același producător. Pentru reducerea cheltuielilor, s-a folosit o structură a șasiului bazată pe grinda cu zâbrele, iar pneurile au fost din cele obisnuite, de stradă, și nu din categoria celor de competiție, mult mai scumpe. De asemenea, o caracteristică a noii mașini era absența oricîror suprafețe deportante sau kit-uri aero – caroseria, cu o formă aerodinamică, era redusă la strictul necesar.

Astfel s-a născut Formula Ford, al cărei succes instantaneu l-a asigurat supraviețuirea pînă în zilele noastre, cind este folosită atât în competiții de școală, între karting și trecerea la formule superioare, cât și în competiții de club, destinate pasionaților de curse de automobile care doresc să nu cheltuiască prea mult, fără a pierde nimic din plăcerea acestui sport.

Grupul de modificatori strins sub numele True 2





Formula Ford în primul viraj pe Sebring.



Un Porsche nu poate fi confundat, niciodată.

Life Racing. Între care Günther Röhr este omul de bază, a recreat pentru seria Race 07 / GTR Evolution această formulă populară de monoposturi, folosind o caroserie generică „compilată” din generația de modele de sfârșit al anilor '90 bazate pe motorul Ford Zetec, activă în competiție în foarte multe competiții, pe tot globul.

Rezultatul este unul excelent, foarte util ca săcoleală pentru înțelegere în talinele automobilismului virtual de competiție, dar și pentru „factorul fun” al unei curse în multoplayer pe asemenea mici diavoli cu patru roți.

Dacă urmăriți pe YouTube filmari din cursile ce fac uz de acest tip de monopost, veți observa că lupta se dă la frinare. Este clasicul război al nervilor și îndemnărării: cine frinzează mai tîrziu înainte de viraj depășește pe cel care este mai prudent și/sau mai puțin talentat. Dar mașina dansează sub pilot în timpul unor astfel de frinări, deoarece forța de apăsare aerodinamică este ca și nulă din cauza absenței suprafețelor deportante – stabilitatea și controlul depind de aderența pneurilor, și atât. Pe deasupra, tocmai pneurile asigură adrenalină crescută a competitorilor, pe care îi pun la încercare din greu, deoarece nu sunt nici late, nici de competiție, ci preuri obisnuite de stradă, de foarte bună calitate, e drept.

Ei bine, exact același comportament îl oferă la frinare și modelul din modul Formula Ford creat de True 2 Life Racing. Este foarte ușor să blochezi roțile la frinare și să pierzi aderență, iar pe pistele cu suprafețe denivelante sau cu inclinări laterale, frinarea te împinge să testezi capacitatea de virare și contravirare rapidă.

INSTALAREA MODURILOR, PISTELOR ȘI SKIN-URILOR

Pentru instalarea unui mod destinat seriei Race 07 / GTR Evolution, există mai multe posibilități. Cel mai simplu este atunci cind modul vine sub forma de .exe, la rularea căruia modul își găsește singur locația în care se află instalat Race 07, sau cere de la bun început locația de pe hard disk a folderului în care Race 07 este instalat. Această locație este în general de forma „X:\Steam\steamapps\steam_username\race_07”.

Dacă modul este doar o arhivă, și nu un .exe, conținutul acestea (de regulă constând în folderile GameData și UserData) trebuie dezarchivat în folderul „X:\Steam\steamapps\steam_username\race_07”, dind Yes la cererea de suprascriere a altor fișiere. Dacă ați avut instalată anterior o versiune mai veche a modului, stergeți-o, în prealabil.

Pentru pistele de tip addon create de modificatori, de obicei, arhiva conține un folder ce poartă numele pistei și al anului din care este preluată versiunea inclusă în circuitul. Acest folder trebuie copiat în „X:\Steam\steamapps\steam_username\race_07\GameData\Locations”.

Pentru pachetele de skin-uri, trebuie să copiați conținutul arhivei în locația specială destinată skin-urilor create de utilizatori, anume, Îndeobște pentru Windows 7: „C:\Users\Username\Documents\Slim8in\RACE 07\CustomSkins”.

frinări” specific. În opinia mea, există piste în care parametrii de aderență nu sănătățe implementații, având valori prea permisive – cum este cazul cu versiunea Sebring 2005 de care vă vorbim. Apoi, versiunea Virtua LM a pistei de la Sebring este mult mai apropiată de realitate prin prezența unor numeroase denivelări, datorate atât spațiilor dintre plăci de beton ale acestui vechi aeroport, cît și zonelor de tranzitie de la porțiunile acoperite cu asfalt la cele din beton. Aceste denivelări contribuie semnificativă dinamica „nervoasă” a frinărilor în extremitate cu un monopost de Formula Ford, restituind realismul comportamentului acestui model popular de competiție. Teste ulterioare pe alte piste, precum versiunea de Nordschleife numită „NOS2007_V21_final_Team-Nordschleife”, preferată mea pentru Race 07 / GTR



Porsche Mobil 1 Supercup 2007, pe Nordschleife.





FIA GT3: BMW Z4 GT3.



FIA GT3: pe linia de start.

Evolution, mi-au arătat că de aproape de adevar este modul Formula Ford creat de True 2 Life Racing. Este de reținut însă faptul că nu doar fizica modelului de mașină contează, ci și calitatea și realismul realizării pistei pe care aceasta rulează.

Pe altă parte, nu exclud deloc posibilitatea ca pilotii de Formula Ford pe care li potem vedea în diverse filmările online să folosească tehnici de accelerare și frinare simultană, pentru a accentua caracterul supravietuitor al monopostului – am reușit să reconstruiesc astfel comportamentul în modul Formula Ford.

Aș cum ar fi bine cu orice mod să/sau clasă de mașini din simulatoarele auto, nici în Formula Ford nu trebuie pierdută din vedere importanța reglării specifice, individuale per mașină, a volanului folosit la joc. Recomandarea mea pentru acest mod este să creșteți sensibilitatea volanului la 72-76%, iar puterea force feedback-ului în jur de 82-85%, pentru a simți impactul mecanic și nervozitatea unei direcții lipsite de orice formă de servomecanism, de asistare. Pentru realism atât schimbările vitezelor, cât și ambreiajul (dacă aveți o a treia pedala) trebuie să fie manuale. Ambreiajul manual va face deliciu frâncărilor de precizie, dar și ai starturilor „chirurgicale” de pe loc.

O singură nemulțumire am legat de acest mod: Alii merge foarte prost cu aceste mașini, motiv pentru care trebuie setat un la skill de peste 100% ca să ofere o provocare cît de cit semnificativă. Recomandarea mea: jucați Formula Ford în multiplayer, este foarte distractiv.

grafica. El bine, primul mod care m-a mulțumit în acest sens a fost Power & Glory pentru GTR 2, ajuns acum la versiunea a treia – cea care a primit nota 10 de la noi și titlul de „Modul anului 2012”. P&G v3 acoperă însă „numai” zona anilor ’60 și începutului anilor ’70, epoci de aur a automobilismului, și drept, pe care echipa GTLW, creațoarea acestui mod, o reduce la viață virtuală cum nu face nimeni altcineva.

Pentru generațile de mașini Porsche de competiție apărute recent, ciuturea este un pic mai difficil. Există cîteva moduri, care în mare parte folosesc ca bază modelele Porsche create de SimBin pentru GTR 2, pe care le consider interesante, cu o fizică și simulările apropiată de adevar, dar care stau mai prost la capitolul grafică. Eu doream the best of both worlds – fizică și grafică –, aşa că am continuat să caut, pînă am găsit un mod excelent pe rFactor, numit „PCC 2007”, creat de German Sim Mod Foundation.

De la prima tură dată cu o mașină din acest mod am rămas uimit – totul era impeccabil, fizică și grafică. Își nu este o întâmplare, deoarece PCC 2007 este făcut în colaborare cu un pilot real ce participă la competițiile Porsche Carrera Cup, pe numele său Ralph Kalascheck, membru al echipei MRS Racing.

Preluat cu permisiunea GSMSF acest mod și convertindu-l pentru Race 07 / GTR Evolution, echipa True 2 Life Racing l-a oferit sub numele Porsche Mobil 1 Supercup 2007, îndînd sub această titulatură supercupa Porsche Mobil 1 ce se desfășoară la nivel mondial, la care au adăugat campionatele locale Porsche din Australia, Germania, Noua Zeelandă și Asia. Modelul folosit este unic, anume Porsche 911 GT3 (997), diferențierile pe campionate fiindcă se prin multitudinea de piloti și echipe (scheme de vopsire) disponibile.

Conversia modului de la rFactor la Race 07 / GTR Evolution este impeccabilă, calitatea texturilor și a detaliilor se păstrează nealterată. Dar este pîcat că Race 07 nu are umbre în interiorul cockpitului generate de elementele de mediu care obțurează razele soarelui – de fapt, întregă iluminare a cockpitului în Race 07 este simplisă. Prin asta, versiunea de rFactor este mai bună decît cea de Race 07, dar să spunem că este vorba de un deținut minor, ce nu depinde de T2L Racing, ci de SimBin.

Fizică... este vorba de un model de clasă Porsche

Modul Formula Ford creat de True 2 Life Racing poate fi găsit în secțiunea „Downloads > Race 07 / GTR Evo / Race On > Mods - Race07” a forumului www.no-gripacing.com.

Porsche Mobil1 SuperCup 2007

De la Need for Speed Porsche 2000 încoace, am ciutat mereu un joc de simulare auto care să-mi ofere experiența Porsche, adusă la zi în ce privește fizică și



FIA GT3: Ferrari 458 Italia.



FIA GT3: o mașină frumoasă este un androgin - masculin din față și feminin din spate.



Cup, deci, unul cu mai puțină ampleare a elementelor aerodinamice, a suprafețelor deportante. Dar motorul este unul de 450 de cai putere, iar amplasarea lui deasupra punctului tractoare spate face ca mașina să fie foarte fizică, să dea ușor din coadă, să poată fi angajată în derapaje controlate. În general, mașina din modul PMSM 2007 este foarte „vie” sub aspectul tendințelor pe care le are în apropierea limitei de aderență și dincolo de această, dar își păstrează permanent caracterul logic, ușor predictibil, al comportamentului pe pistă. Cind dorești să depărți și să te autodepărțiști, Porsche-ul din modul PMSM te solică 100% atenție, concentrare, contrăvîrările rapide, aproape preemptive, și absolut ne-necesare. Factorul „fun” este unul din cele mai ridicate între modurile de gen, iar sunetul impecabil contribuie și el semnificativ la starea de imersiune.

care se instalează după cîteva ture – treptat devîl una cu mașina, iar calitatea fizicii, grafică și a sunetului contribuie hotărîtor la asta. Force feedback-ul în volan se alătură și el elementelor de imersiune, prin informațiile pe care le transmite jucătorului. Literalmente, percepțiile întregă mașină în volan, coioana de direcție este simulația foarte bine, transferurile de masă și pierderile de aderență se simt prompt și detaliat, ajutîndu-te să știi tot ce se întâmplă cu modelul pilotat.

Volanul poate fi reglat mai lejer în cazul acestui mod. Intensitatea force feedback-ului este optimă la 50%, iar sensibilitatea direcției tot la 50%, poate un pic spre 60% dacă vă stațiunți suficient de bine reacțiile rapide pentru a nu supravira. Evident, schimbările de viteză manual, seve[n]al, este obligatoriu, iar ambreiajul manual este de dorit.

Modul Porsche Mobil 1 Super Cup 2007 poate fi găsit

pe www.nogripacing.com, în secțiunea „Downloads >> Race 07 / GTR Evo / Race On >> Mods – Evo”. Este necesar ca, din aceeași secțiune, să descărcați și un patch pentru acest mod, numit „True2Life Racing PMSM 2007 Patch”, care să îl aplicați după instalarea modului principal.

FIA GT3

Ne așfălt, în momentul în care scriu aceste rînduri, între două evenimente importante ale sezonului curselor de anduranță. Prîmul, cel care deja a trecut, înregistrând o fabuloasă prezență pe podium a mașinilor Mercedes (victorie și locul al treilea), a fost cursa ADAC Zurich de 24 de ore de la Nordschleife. Al doilea, ce urmează să aibă loc, este cursa de 24 de ore de la Le Mans. Ambele sunt evenimente istorice, cu tradiție și cu o uriașă bază de fanii și echipelor participante, dar și o ocazie în sine de a trăi experiența fără egal a unei astfel de curse de 24 de ore.

Ei bine, primul eveniment mi-atras atenția asupra clasei GT3 de mașini dedicate competițiilor de anduranță. Căutînd un eventual mod care să acopere această zonă de interes, am dat paste modul FIA GT3, creat de PetraGTC și ajuns la versiunea a doua. Acesta conține modele GT3 ce au rulat în competițiile de





anduranță ale FIA, în anii 2011 și 2012.

Modul este o compilație de alte moduri, între care preponderent este modul FIA GT3 2011 creat de Liso Modding Team pentru GTR 2. Toate aceste moduri au fost însă modificate la rindul lor, pentru a echilibră mașinile ce le alcătuiesc, în interiorul clasei lor de competiție GT3, în special pentru cursele multiplayer.

Grafic, modul este mai bun, în ceea ce urmă, decât modelele create de SimBin pentru jocurile lor. Am apucat să testeze numai două dintre mașini – de fapt, modul mi-a plăcut atât de mult, încât nu m-am simțit în stare să trec superficial de la un model la altul, decât după cîteva luni de explorare a unuia singur. Vă dați seama că am început cu Porsche GT3 R, care este superb vizual (iar cockpitul este foarte bine detaliat, semnificativ deasupra standardelor SimBin).

Felul în care se mișcă Porsche GT3 R din modul FIA GT3 este exact cel care mă așteptam. Se lipsește bine de carosabil, datorită suprafetelor deportante extinse, dar asta nu îl scutesc de comportamentul supravizator clasic pentru Porsche. Spre deosebire însă de modelul din modul Porsche Mobil 1 SuperCup prezentat anterior, cel din FIA GT3 este mai ușor de controlat, nu e la fel de nervos, nu presupune o stare de anțare la fel de incertă, se poate conduce mai lejer, mai relaxat și mai relaxant. Evident, dus la limită devine la rindul lui o provocare, dar eventualele erori sau entuziasme nejustificate în pilotaj se pot controla, poți „pierde” un pic mașina în viraj, poți derapa, având o marejă de siguranță confortabi-

lă în recuperarea ei. De altfel, din cind în cind, nu poți să nu dai în mintea copilor; să lași deoparte orice lecții despre corectitudinea în pilotaj și să arunci minuniția de Porsche în derapaje controlate, dacă se poate înălța – îl sunt FUN!! Iar sunetul, absolut impecabil, recreat, amplifică senzația de realism și bucuria pilotajului. Atât autorii originali ai acestui model, echipa de modificațiori Liso – Italiani dăți dracului –, cât și PetraGT au făcut o treabă minunată.

Am mai încercat și Camaro-ul GT, un model fizionomial creat de PetraGT pornind de la Camaro-ul de

course apărut în expansionul Race On lansat de SimBin pentru seria Race 07. Acum, fie vorba între noi, acest Camaro nu este el chiar atât de fictional, deoarece seamănă, atât ca aspect, cât și ca performanțe, cu Camaro-ul GT.R ce participă în seria Grand Am, care a cîștagat deja în 2013 cursele de Barber Motorsports Park și Road Atlanta, în dotarea echipei Stevenson Motorsports. Remarc, totuși, că versiunea din modul FIA GT3 este un pic cam prea entuziasmată încărcată cu suprafete deportante, care, vizual, o duc mai degrabă spre un model de clasă GT1, decât GT3.



LMP GTChallenge: la start intr-un Audi R10 TDI.

Position 04 / 10

Car ahead

Car behind

Lap 04 / 04

Best Lap 1:13.871

Current Lap 0:47.754

Worst Lap 0:47.754

LMP GTChallenge: prototip Creation la intrarea în
tirbușon, pe Laguna Seca.



De altfel, fiind un fan fervent al Camaro-urilor de orice generație, am urmărit cu atenție comportamentul acestui model în cursele Grand Am. Astfel, pot spune că versiunea virtuală a acestuia se mișcă foarte asemănător: este rigid și subvirator, dar rupe tot în linia dreaptă. Nu e nici o mărare aici, doar vorba de un muscle car american, nu? Totuși, suspensia îmbunătățită determină o manevrabilitate mai bună în viraj, nu simți că te arunci cu un butuc de lemn spre apă, ci chiar există control și progresie logică în folosirea accelerării la intrarea și ieșirea din viraj, nu doar talent și rugăciuni. Văzută din exterior, o cursă a modelului Camaro GT din modul FIA GT3 arată asemănător cu versiunea sa reală din Grand Am, ceea ce recomandă acest mod sub spectul realismului.

Puteți găsi adrese de download ale acestui mod aici: <http://living-simracing.blogspot.ro/2012/04/fia-gt3-mod-v-10-by-petragtc.html>. În cazul în care acestea nu funcționează, dați o călătorie pe net după fisierul [fia_gt3_v2.0_by_PetraGTC](#). Dacă nici aşa nu vă descărcați, contactați-mă pe forumul nostru de la www.level.ro, în secțiunea dedicată simulatoarelor, și vă pun

direct la dispoziție acest mod.

Dacă dorîți să vă măriți numărul de echipă și de piloti (și implicit de scheme de vopsire) pentru acest mod, veți găsi o colecție foarte bună și actuală de skinuri, sub numele „24h Nürburgring 2013 Skinpack”, pe www.nogripacing.com, în secțiunea Downloads > Race 07 / GTR Evo / Race On > Car Skins: Addon Cars.

LMP GTChallenge

În ce privește următoarea cursă de 24 de ore de la Le Mans, poate fi de interes pentru voi să parcurgeți acest circuit în modele virtuale de mașini de clasă Le Mans. Este deosebit de bine, pentru Race 07 / GTR Evolution, nu am găsit decât un singur mod, LMP GTChallenge V1.4.1, ce conține mașini de clasă LMP1 și LMP2 de la jumătatea anilor 2000. Dar, pentru fanii, este important că între acestea se află și celebrul Audi R10 TDI, cel care a cîștigat trei ediții ale cursei de 24 de ore de la Le Mans: 2006, 2007, 2008.

Comportamentul acestor modele de prototipuri de clasă Le Mans este specific: accelerări formidabile, apă-

sare aerodinamică majoră și superaderență a pneuriilor. Modelele LMP1 sunt un fel de Superman al circuitelor de anduranță, desprînd cărora majoritatea piloților spun că nu sint deLOC greu de controlat. Da, poate părăse clădit, dar reziliența este că un LMP1 este mai ușor de pilotat decât un LMP2 și mai ales un LMP Challenge - acest lucru se simte în modul de față. De altfel, acesta pare paradox: il puteți sesiza și comparând Porsche-ul din modul PMSC 2007 cu cel din modul FIA GT3: modelul de clasă Inferioră dă mai multe bătăi de cap decât cel superior.

Evident, la limita limitelor, orice mașină este o bestie, situatie în care diferența între clase și chiar modele și date de ușurință cu care un bolide scăpat de sub control poate fi recuperat în extremită - sau nu poate fi recuperat deloc. În această privință, prototipurile din modul LMP GTChallenge nu se dezmară - odată scăpată de sub control, slabă speranță să mai poată fi îmlimbăzite, nu îți mai rămîne decât să speli că ai venit să salvezi de suprafetele de siguranță pline cu nisip sau piatră.

Modul LMP GTChallenge este unul de utilitate, inclusiv la sunet și grafică (deși texturile ar fi putut avea o rezoluție mai mare), și-l recomand dacă vreți să simțiți emoția unei curse istorice de anduranță. De altfel, în acest scop vă este necesar să vă instalați și o pistă potrivită. În opinia mea, una din cele mai indicate ar fi 24H Le Mans 2008 de WZPER, care este o conversie pentru Race 07 / GTR Evolution a excelentei piste Le Mans – Revised Edition 2008 pentru GTR 2. Pista poate fi găsită, în principiu, numai pe <http://sim-racing-evolution.fr>, unde trebuie să vă înregistrați. În prealabil, pentru a avea acces la ea. Dacă, totuși, nu puteți să o găsiți, rețineți invitația mea de a vă adresa nouă pe forumul de la www.level.ro, în secțiunea Simulatoare.

Modul LMP GTChallenge V1.4.1 poate fi găsit la adresa www.gtchallenge.net/forum_GTR/viewtopic.php?f=21&t=2765. Dacă link-ul către Mediafire nu merge, folosiți-vă de un utilitar VPN precum Hotspot Shield, care să genereze o adresă de IP din Statele Unite.

► Marius Ghinea





EPIC BATTLE FANTASY IV

Am mai spus-o, dar jocul aici de față mă face să o gândesc și să o mai spun o dată. Suntem niște răsfățări. Principala noastră sursă de distracție, jocurile, a ajuns să fie atât de abundență, încât mulți dintre noi nici nu mai avem timp să jucăm tot ce ne face cu ochiul. Ba mai mult, acest hobby a devenit atât de accesibil și de ieftin, încât aproape nimenei nu se mai poate plângă. Da, dacă nu-i place să piratezi și în același timp ai și un salarior mic, sau lipsă, nu te poți juca majoritatea jocurilor noști. Dar, chiar și în aceste condiții, dacă stă unde să cauți, ai ce juca. Sunt câteva titluri extraordinare, care pot fi descărcate gratuit – veziți Black Mesa, Team Fortress 2 etc., sunt sunt care nu costă (din când în când) decât 2-3 euro. Ce mai înseamnă acum? 2 colă, 2 pachete de tigari? Vedeți Humble Bundle, super-reducerea Steam și GOG și aia mai departe. Avem chiar și un MMO de top, Guild Wars 2 (nu mai costă decât 35 de euro), pentru care nu trebuie să plătim decât o dată, după care ne putem ascunde în el cu sutele de ore. Și nu în ultimul rând, avem mihi de mini-jocuri gratuite. Titluri care nu incetează să evoluze, să înoveze și să surprindă. Numărul trecut l-am oferit o pagină întregă lui Akaneiro, care m-a impresionat cu grafcia și acțiunea lui, în acest număr îl ofer cinstea lui Epic Battle Fantasy IV, care m-a impresionat, la fel ca și fratele lui mai în vîrstă (3-ul), prin absolut tot. 30 de ore de aventură, strategie pe ture, humor, atenție la detaliu și goană după comori. 30 de ore calde și deosebite, mai valoroase și mai multe decât mi-eu oferit majoritatea

jocurilor cu pretenții din acest an. De la Wizardry 8 încoace nu am mai avut parte de personaje atât de dejucătoare, care vorbesc între ele atât în afara luptei, cât și în timpul ei. Inclusiv relativ la ce se întâmplă în acel moment – dacă revin la viață, când și-l ură ură de tot sau reușesc o superlovitură etc. și o fac de cele mai multe ori fără să se repeste și cu mult humor. Fiecare luptă mai deosebită are, în acest fel, și un mic rol în story-line, pentru că, prin discuții și reacțiile din mijlocul lor, mai aili căteva dese... eroi "trupă tale". Am pus în ghilimele eroi pentru că numai eroi nu sunt. Un spădăsin obședat de adolescent, o "șiritoare" dotată care iubește natura, un mitralier tehnologizat foarte... serios și o... cercetaș-arcăș care să-l împlengă de la spate. Fiecare piesă de echipament este deosebită, de exemplu, arcul cu care începi zice cam așa: Damage: 50% otrăvă. Rezistență: 10% otrăvă, 20% năuceală (stun), -50% foc, +10 bonus pentru atac, +5 pentru apărare. Poate otrăvi înțele, mărește puterea vrăjitor bazate pe otrăvă, poate arunca „bușteanu” când e folosit împreună cu unumite abilități. Să există și pasă de a produce, spin într-o tură. Doar o armă din multele, încă ne-upgradata. De fapt, descrierea de mai sus ţine să sublineze și faptul că jocul îți dă toate informațiile de care ai nevoie. Și îl face intelligent. Cu bun simț, într-o luptă cu inimicul pe care nu

i-a mal intențiat și nu reușești să-l dai de cap? Nu-i nimic, chem un robot să-i scâneze și imediat le vei vedea sensibilitățile și rezistențele. Ba chiar vei putea aprecia și pe ce element/e își bazează loviturile sau vrăjile. Poți astfel concluziona dacă merită să lupti în continuare sau să te retragi și să te echipezi corectator. Bun simț care se păstrează și în cazul abilităților, mecanicilor, matematicii. De exemplu, dacă chemi ploaia și uzi înamicul, atunci sunt mult mai multe sanse ca un viscol să-l înghețe.iar când sunt înghețați, damage-ul primit este mult mai mare. Astfel de com-



V-am spus eu!

K



Săluț eroii și le mulțumesc pentru zecile de ore frumoase. Mai vreau

Harta care pare inițial mică și locurile exagerat de drăguțe ascund câteva secrete asupra cărora vreji vrea să renveiți. Luati o foale și un pix largă vol, o să înțelegeți după prima zonă ce aveți de făcut.



binății logice sunt nenumărate și foarte satisfăcătoare. Un bun simț care împinge mai departe surprize de care te bucuri ca un copil când le descoperi. Dacă, de exemplu, reușești să-ți echipezi unul dintre eroi astfel încât să alibi o protecție de 100% pe unul din tăieri, iar înamic vine cu o lovitură bazată la 100% pe acel element, atunci damage-ul va fi zero. Dacă reușești să treci însă de 100%, orice lovitură care folosește acel element te va înslăinîtoa. Apoi... oare de ce sunt atât de puține jocurile care vin cu super-lovituri care să te lasă pe pat? Păi, nene, când Lance aruncă cu tancul peste inamic, după care sare în vîrful lui și mal bagă două agheuri, rămâi și interzis și cu gura până la urechi. Să nu mai spui că mamuțul pe care l-ai salvat în 3 sare și el în ajutor și din când în când cade din cer peste atacatorii. Și îi poate continua așa pe încă 2 pagini. Dacă vă plac RPG-urile pe ture și aventurile haioase, nu rată EBF3, este mai bun decât tot ce a apărut anul acesta în această categorie. Dacă nu îți jucăt încă EBF3, începeți cu el. Ambele sunt minunate și o minune că sunt gratuite. ▶ ncv

the Settlers® online

www.thesettlersonline.ro

Nu-mi place jocul îsta, are un bug pesant care cu greu trece de fiecare dată când il pomesc, ult să mal dorm. O problemă foarte mare pentru mine, pentru că, în mod normal, la 6:30 dimineața trebuie să les pe ușă, dacă nu vreau să întârzi la serviciu. Dacă vă place genul, recomandarea mea este să-lu-i pomizi decât după ce ajă mâncat și numai dacă v-ați eliberat seara. Dar, chiar și așa, sunt toate sensele ca undeva pe la 2 noaptea să vă uitați la ceas și să spuneti „e, hat, că nu e clar atât de rău, incă unul și mai dur!“ Unul find unul din mișcările de questuri pe care jocul îl le pune pe tavă și pe care vrei să le termini pentru că recompensele îți fac ochii să scăpsească a Golii. Jocul te încearc și te învăță ce ai de făcut: „Avem nevoie de lemn, să-l vedem și în stare să construiești o casă pentru tru un tăietor de lemn?“ Păi, logic că sunt în stare! Cât mai aproape de plăcare, dar în același timp și de depozit, să fie căt mai eficient: „Foarte bine, ia de acă niște unele.“ „Mmmmm!“ Nu-mi place acesta abordare, pentru că încorporează tutoriatul în startul jocului, dar te lasă să joci în ritmul tău. Te bucuri de ce construiești și de faptul că pul temeliești unul sătuc. În plus, mai toate aceste misuni sunt usoare și benefice și rău rămâșă cu mai puțin de 3 active. Mereu este ceva de făcut: „Avem nevoie de plătar, roagă logic să căute un zăcământ“, „Geolog?“ Cum? Încă nu ai construit o tăvere? Păi de unde vrei să angajezi specialiști? „Mă scuzăți!“

Ce înțeleg este de ce nu poți opri. Sătenui își continuă muncile pentru următoarele 24 de ore după ce ai închis sesiunea, tot ce ai de făcut este să fișe sigur că circuitele

sunt inchise și că se pot autosusține. Ca, de exemplu, pepinierile să înțâia pasul cu tăietorii de lemn, astfel încât aceștia din urmă să nu rămână fără obiectul muncii. Poți pune chiar și construcții în așteptare, iar dacă peste noapte, sau peste zi, în cazul meu, se strâng resursele necesare, le vei găsi deja construite. Cu toate asta... „Mama lor de bandiță (și la proprie, și la figură), mai stau până să antreneză arcașii ăștia și sunt ca și morți!“ Level Up!, Cum? Pot în slăbit să construiesc marmură, Am nevoie ca de aer. Mai stau un pic să construiesc cătene... marmură! În timp, satul se transformă în comună, apoi în oraș. Jocul devine foarte complex. Trebuie să fi atent la cine ce folosește de ce ai nevoie mai departe, ce să upgradezi, să săz (mai) construiești, să cuceresci teritoriile noi, să cumperi de la și să vinzi celorlăți jucători, să pleci în expediții... AOLEU! Noroc că interfața este curată, iar rapoartele sunt detaliate și interactive. Vezi să vezi cum merge producția de săbi! Le selecțezi și ai în față ditamai arborele cu tot ce ai nevoie pentru a le construi, unde te duci în minus, unde ai surplus etc. Bineînțeles, nu totul e perfect și, dacă dai în mintea contabilizării, mereu veli avea nevoie de mai multe tabele și rapoarte, dar jocul încearcă în bata, și gratuit, așa că nu-i prea pojii reprezintă mare lucru.

Până când e gratuit? Dacă eşti atent la ce faci, până te plăcștești și te operezi din jucat. Niciodată! Sună poate până în momentul în care te blochezi, pentru că nu ai anticipat că veai nevoie de o anumite resursă și nu mai ai răbdare până se strângă la loc. Poți cumpăra cristale pe care le poți apoi transforma în joc în orice al nevoie. Pe de o parte jocul este suficient de complicat că să te obrească și să te facă să pierzi economia de sub control. Se întâmplă des, și o luptă continuă și face parte din frumusețea lui. Pe de altă parte însă, chiar dacă te blochezi, nu înțeleg de ce ai scoate banul din buzunar. Citește o stire, bagă un serial - eu am văzut... mă rog, mai mult ascultat decât văzut, două seri de Dosarele X în timp ce mă jucam Settlers. Nu eşti contra cronometru, nu te atâță nimănul, sătenii nu trebuie să plângă, ai tot timpul din lume. În plus, plată/bursă

jocului este una foarte sănătoasă. Vinde surplusul celorlăți jucători și cumplă și ce ai nevoie. Nu te calci însă, o să ai nevoie de aur și pentru a upgradă clădirile. Presupun că îl un anumit moment costurile construcțiilor/upgrade-urilor și timpul necesar producției resurselor de lux vor deveni foarte mari, dar, chiar și în aceste condiții, dacă planifici și stabiliți priorități, ar trebui să fie OK.

De altfel, dacă vă place jocul, undeva pe la nivelul 20 eu vă recomand să vă opriți, să creați alt cont sau să-l răguzați pe mai marii jocuri să-vă reseteze pe cel actual, să cățăghidurile postate pe forumul jocului (acum o să înțelegeți ce spun băieții și fetele acolo) și să lăsați de la Început. O să vă fie mult mai ușor să preveniți momentele morții și să mențineți o economie înfricoșitoare. Odată ce ajă pomizi pe acest drum, să și vă vină atât idee. De ce să nu folosiți un cont pentru a-l ajuta pe celălătă? Răspunsul e simplu: pentru că mai marii jocuri sunt răzbunători și o să vi le banizeze pe amândouă.

Graful? Dupa cum vezi în poze, jocul arată foarte bine, nu poți să îl ridăriști sau perspectiva, ceea ce mă scoate din mintă căteodată, dar este totuși un joc de browser, care nu-i cere să instalezi nimic. Se mișcă și se încarcă foarte repede. Full screen (F11 de obicei) și pretemer vostru și nu de purjine ori am uitat că sună pe o pagină din internet. Reluat îl place jocul dintr-un motiv cel puțin ciudat și plac sunetele. Păsări care se aud în deșert, sojenii de frunze, muzica ambientală, dacă vrei. Nu ajunge că trăim în mijlocul pădurii, acum mai trebuie să-i invită și-n casă! ▶ ncw



LOAD"

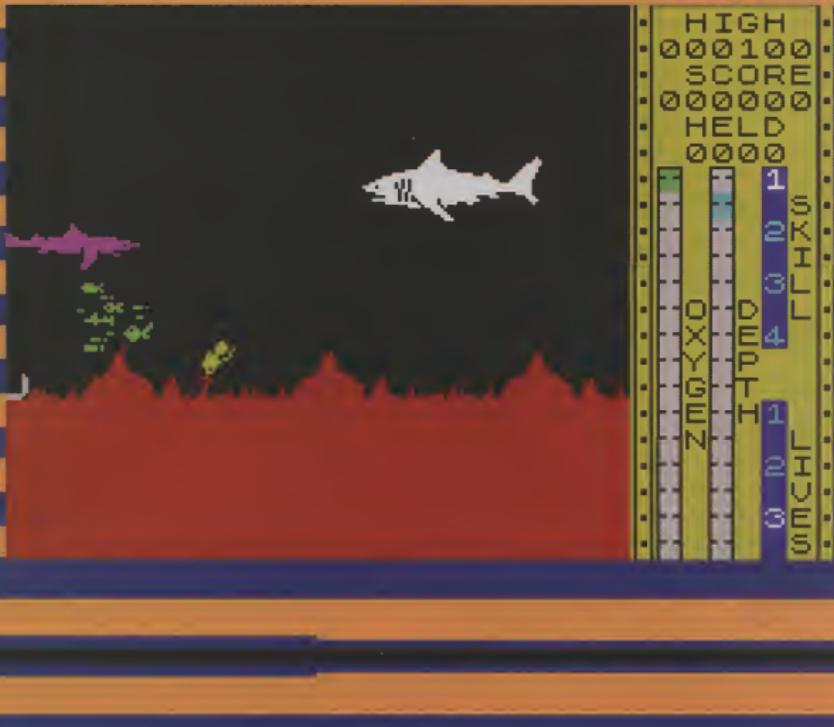
SCUBA DIVE



Program: SCUBA

Înainte ca Universul să hotărască în locul meu că ar trebui să-mi petrec a doua tinerețe în brațele polarizate ale ingineriei electrice, doream să devin scafandru. Sau ninjalău. Sau instructor de karate, iar când în satul meu și-a făcut apariția un Universal 1010, am decis instantaneu că mă voi face tractorist. Ceva mai târziu, când l-am cunoscut pe Cousteau, mi-am rugat bunica să-mi croșeteze o cipică roșie și am renunțat la o carieră promitătoare de tractorist fruntaș în favoarea oceanografiei, revenind astfel la o mai veche pasiune: scufundarea. Apropo, știați că Groapa Marianelor a avut de săse ori mai puțini vizitatori umani decât Luna? Și, vorba aceea, e la doi pași de noi. Internetul ne spune că nu mai puțin de doisprezece oameni au călcăt pe Lună și doar doi au coborât în Groapa Marianelor. Dacă toate meșteșugurile mai mult sau mai puțin violente la care m-am putut gândi în copilărie au fost reprezentate într-un joc sau altul, recunoșc că mira luat ceva timp până m-am împiedicat de un joc care îți permise să experimentezi viață plină de pericole și neprevăzut a unui scufundător. De fapt, în toată perioada de utilizator de Spectrum, am descoperit doar două: Scuba Dive și un joc spaniol, Titanic. Dintre acestea două, Scuba Dive m-a intrigat cel mai mult, deoarece a fost cam singurul joc butonat de mine până atunci în care n-am trimis nici măcar o jumătate de pixel pe Lumea Cealaltă. Fiindcă am plăns vreo trei zile când cel mai frumos Xiphon din acvariu meu de atunci, un adevărat deschizător de drumuri pentru toate viețuitoarele de convingere sub-acvatică, și-a pus în cap să testeze pe solul lui teoria evoluționistă și a părăsit acvariu într-o noapte, sperând că peste cinci milioane de ani va deveni un doberman, m-am obișnuit rapid: ba chiar am aprobat cu entuziasm tineresc această decizie ciudată, cu politica de zero victime în rândul faunei marine impusă de creatorul jocului și, pentru o bună bucată de timp, am smuls cu entuziasm prețioasele perle din fălcile necrăuțătoare ale scoicilor.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Da, în Scuba Dive nu dezvăluie o conpirație submarină împotriva locuitorilor ușcatului, ci ești un umil căutător de perle, viitor milionar în mărgele. Spre deosebire de căutătorii de perle clasică, al căror echipament constă într-un cutităș, o pereche de plămâni, o plasă pentru perle și un dispozitiv sofisticat pentru controlul adâncimii denumit colocvial „bolovă”, scafandru pixelat din Scuba Dive dispune de un echipament ceva mai tehnologizat, dar este complet lipsit de apărare în fața pericolelor din adâncuri. Ceea ce face din Scuba Dive unul dintre puținele jocuri în care Tu te ferești de El, și nu invers. Autorul, Mike Richardson, a simțit că vulnerabilitatea personajului va contribui substanțial la atmosfera jocului și va mări considerabil tensiunea. Și a avut dreptate, căci și acum îmi mai amintesc cum îmi tremurau degetele pe tastatură când în peisaj apărea un rechin moș de două ori mai mare decât mine. Sau vreo meduză cu intenții deloc pașnice. Tot ce aveai de făcut era să navighezi printr-un labirint subacvatic imens în căutarea prețioaselor perle, în timp ce încercai să nu deranjezi prea multe „localnici”, altfel riscai să fi înghițit cu tot cu fulgi și perle. În funcție de măiestria intr-ale scufundărilor, vă puteați încerca norocul aproape de suprafață, unde fauna era rară și perlele, mici. Sau, pentru cei mai temerari, vă scufundăți în adânc, unde vă aşteptau un peisaj cavernos (și „peretii” subacvatici trebuie evitați), caracatite gigant, dar și perle mult mai mari și mai valoroase. Aerul devenea o problemă (erați nevoiți să căutați rezervoarele lăsate în urmă de „turisti” mai puțin norocoși), fauna se îndesea; iar scioicele cele mari prindeau curaj și te înălțau când tinea lumea mai dragă, perla mai grea și scorul mai mare. Pe lângă provocarea clară și atmosfera încrețincătoare, Scuba Diver mai avea un atu: creațurile marine erau animate superb (pentru Specturm-ul anului 1984), și nu o dată am încasat-o de la o meduză răzleată fiindcă eram prea preocupat să privesc cum un rechin execută o întoarcere de 180 de grade. Foarte frumoasă viață de scafandru, mai ales când înnoi cu krakenii, nu cu delfini, cum o face orice diletant...

O OK, 0:1

Turtle Beach P11 și X12

Sunet de calitate pentru posesorii de console

Distribuitor: Turtle Beach, S.A.R.L. Tel: 021 402 4141 Preț: Turtle Beach P11 - 129,99 RON
Turtle Beach X12 - 199,99 RON

Turtle Beach P11, destinată consolelor PlayStation 3 și 4.

Turtle Beach X12, destinată consolelor Xbox 360 și Xbox One.



Turtle Beach este numele unuia dintre cei mai ilustri supraviețuitori ai industriei sunetului pentru calculator, alături de Creative. Evident, vorbesc de sunete destinate entertainment-ului, experienței multimedia, jocurilor, și nu aplicațiilor profesionale – deși o divizie a Turtle Beach numită Voyetra a lansat în anii '80 unul din cele mai interesante sintetizatoare analogice făcute vreodată (Voyetra 8), iar mai târziu, în anii '90, a creat o suita de sequențe MIDI devenite ulterior stații audio de lucru, sub numele Digital Orchestrator Pro (primul meu program de compus muzică pe care l-am folosit profesional... ce vremur, jungla neexplotată a producției multimedia de la mijlocul anilor '90, în România... tinereje, sărăcie și entuziasm... sună familiar, nu?).

Pe de altă parte, am fost încințat și de linia de plăci de sunet Turtle Beach de la sfîrșitul anilor '90 și începutul anilor 2000, identificate cu nume de plaje celebre: Montego, Santa Cruz, Malibu, Monterey, Cancun, Fiji, Daytona, Monte Carlo, Tahiti, Tropez, Maui. Îar astă punctu că Turtle Beach a una fost dintre primele firme im-

portante în domeniul multimedia care au înțeles importanța sunetului 3D în jocuri și au oferit un sprijin important apariției și dezvoltării acestuia.

Astfel, Turtle Beach a adoptat de la apariție seria de cupuri Vortex produse de Aural Semiconductor, ce oferea suport hardware API-ului A3D, primul de acest fel în industria de profil, declanșator al unei revoluții în sunetul din jocuri, ce se regăsește în sunetul tridimensional oferit de consolile de jocuri actuale și viitoare, pe calea tehnologiei Dolby Digital 5.1, omniprezentă pe acest tip de dispozitive. Dar la acest moment voi reveni într-un al doilea articol, în care vă voi prezenta un accesoriu Turtle Beach impecabil adaptat exploatarii sunetului 3D pe consolile actuale și next-gen.

Paradoxal, deși suportul pentru sunet tridimensional de calitate a devenit un standard pe console, pentru PC acesta a ajuns în paragină, distrus de prejulirea prea mari cerute de Creative – actorul major de pe piața de profil – și de generalizarea sunetului onboard, care nu se ridică la o calitate mai mult decât submediocre sub as-

pectul implementării în jocuri a algoritmilor de sunet 3D (folosindu-se de versiuni foarte vechi, dar lețin de licență, ale acestora; este vorba de tehnologie de acum 15 ani... milenii, adică, în IT).

Așa se face că Turtle Beach a renunțat, treptat, la producția de plăci de sunet, orientându-se, inspirat, către alte categorii de produse, la rindul lor esențiale pentru desăvârșirea experienței audio. Între acestea, de foarte mare succes s-au dovedit căștile, pe care le avem, în sfîrșit, distribuite în România. Ceea ce m-a adus în fizica poziție de a primi la test două modele de căști Turtle Beach și un excelent accesoriu destinat acestora. Voi începe prin a vă vorbi despre căști, deoarece astfel va fi mai ușor de înțeles și utilitatea accesoriului de căsătorie să fie totușă înțeleasă și înțeleasă.

Conecțică

Cele două perechi de căști fac parte din seria EarForce de la Turtle Beach și se numesc P11 și X12.



Cea ce trebuie să vă spun de la bun început este că ambele sunt destinate să fie folosite în special pe consola de jocuri, P11 pentru PlayStation, iar X12 pentru Xbox. Acest fapt determină existența citoru trăsături de design specifice, împărțite de amândouă modelele, pe care le voi discuta la comun.

Consolele PlayStation și Xbox nu au ieșire dedicată de casă. Ele au un singur fel de ieșire audio analogică, anume cea stereo (L și R) de pe cablul multi AV cu care sunt livrate. În afara acestelui, ambele console sunt dotate cu cte o ieșire audio digitală optică (modelele mai vechi de Xbox necesită un adaptor HDMI special care conține ieșirea audio digitală), ce nu este prezentă pe consola propriu-zisă.

Turtle Beach P11 și X12 au numai conexiuni audio analogice, deci trebuie conectate la ieșirile L și R de pe cablul multi AV al celor două console. În acest scop ele sunt livrate la cutie cu un adaptator de la mufele RCA de pe console la mufă Jack mic stereo – căștile fiind dotate cu un astfel de conector.

Adaptorul este și splitter, totodată, deoarece oferă și cte o mufă RCA similară cu cea de pe cablul multi AV al consolelor. Astfel, puteți lăsa căștile conectate la consola, iar la mufele RCA după adaptorul să legați un sistem audio de boxe stereo. Nu trebuie decât să dați volumul căștilor la minim și veți putea trece la audiuia în boxele conectate la mufele RCA ale adaptorului venit cu căștile. Simplu și confortabil.



P11: REGLAJE, MICROFON

P11 este dotat cu microfon, dar acesta nu se conectează la consola printr-o mufă cu jack mic, așa cum suntem obișnuiți de la PC și Xbox, ci pe calea unei mufe USB prin care este alimentat amplificatorul său de casă. În momentul în care intrăm în meniul de configurare audio al consolii PlayStation, vom observa faptul că aceasta recunoaște microfonul de pe P11 ca fiind un dispozitiv audio USB de input, ce poate fi selectat pentru chat în jocuri, după care configurarea microfonului va face foarte ușor.

De asemenea, microfonul din dotarea P11 se poate folosi și pe PC. Este suficient să conectați mufa USB a căștilor la un port USB al computerului (PC/Mac), iar sistemul de operare va recunoaște căștile ca fiind „Turtle Beach USB Headset”, oferindu-vă acces la reglații obișnuite pentru un microfon. Este necesar să conectați mufa jack mic a căștilor la ieșirea de linie Front a plăcii de sunet, pentru a avea sunet în căști, dar microfonul folosește conexiunea USB, și nu intrarea de microfon de pe placă de sunet.

Două slinii facilități oferite pe parte a de microfon/chat, atât de către P11, cât și de X12. Prima este aceea că îți auzi vocea în căști atunci când folosești microfonul atașat. Evident, utilizarea acestei funcții este că nu mai ai tendința de a ridica vocață, ceea ce nu poate îdeci util într-o repriză de multiplayer în care deosebi avem obiceiul de vorbi din ce în ce mai tare.

A doua facilitate legată de chat-ul în joc este aceea că ai la dispoziție două reglaje de volum separate: unul pentru nivelul sunetului din joc, al doilea pentru nivelul sonor al chat-ului. Astfel, utilizatorul își poate regla exact după dorință/necesitate raportul de volum dintre chat și joc, funcție foarte utilă, dar inexistentă pe căștile obișnuite – acesta este unul din avantajele folosirii căștilor concepute anume pentru consola de jocuri. Evident, există și un buton de mutare pentru microfon, ce poate fi folosit atunci când dorim să nu fim auziți deloc.

În ce privește reglațile de ton, P11 nu oferă acces la astfel de facilități. Dar, dat fiind faptul că se așteaptă de la o percheie de căști destinații gamingului să ofere un bass solid, amplificatorul de casă incorporat în P11 este reglat „din fabrică” să aibă un boost de 6 decibeli la frecvența de 50-100 Hz.

The screenshot shows the "Setarea microfonului de pe P11 pe consola PlayStation 3." menu. It includes sections for "Microphone Level" (set to 3), "Input Device" (set to "Turtle Beach USB Headset"), and "Output Device" (set to "Turtle Beach USB Headset"). There are also buttons for "OK", "X Box", "O Box", and "△ Options". At the bottom, it says "Setarea microfonului de pe P11 pe consola PlayStation 3."

X12: REGLAJE, MICROFON

În ce privește facilitățile legate de microfon, X12 este similară cu P11. Astfel, la folosirea microfonului, îți auzi propria voce în casă. Apoi, există cele două reglaje de volum separate: unul destinat volumului sunetului din joc, celălalt nivelului sonor al chat-ului. De asemenea, este prezent și un buton de Mute pentru microfon.

O dotare aparte a X12 nu se regăsește la P11 deoarece este specifică pentru Xbox. Este vorba de posibilitatea conectării microfonului de pe X12 la controlerul de Xbox 360, care este prevăzut cu o intrare de microfon. În acest scop, pe amplificatorul de casă al X12 este o lejerie de microfon, iar în pachetul căștilor este livrat un cablu special destinat a face legătură între această lejerie de microfon și intrarea de microfon de pe controlerul Xbox 360. Astfel, puteți folosi foarte comod microfonul de pe X12, care va fi conectat direct la controler în timpul jocului.

Pe altă parte, X12 nu dătorează căști mufa clasici de microfon pe jack mic, ce poate fi folosită de către cei care doresc să utilizeze această percheie de căstigă la un

PC/Mac. X12 nu folosește portul USB dedic pentru alimentare, nu și pentru microfon, deci va fi necesar să conectați mufa de microfon la casă întrarea de microfon și placă de sunet.

În ce privește reglajele de ton, X12 este într-o fază de P11 pentru că el are un reglaj de bass reglabil, nu fix. Astfel, amplificatorul de casă X12 are un buton rotativ care poate crea nivele de 0 sau 12 decibeli, în frecvență de 100 Hz.

X12: amplificatorul de casă și reglaile sale.

cască, deoarece, altfel, cu căști obișnuite, lipsite de această componentă, vă este absolut necesar un amplificator de casă separat.

Bineînțeles, amplificatorul de casă trebuie alimentat cu curent. Acest lucru este realizat prin prezența unei mufe USB pe firul acestor căști, mulță ce trebuie conectată la una din porturile USB ale consoliilor ale PC-ului. Pe calea acestei conexiuni, amplificatorul de casă de pe P11 și X12 este alimentat cu curentul necesar funcționării.

Puteți folosi în acest scop și alimentatoare cu conexiune USB, din cele care se pun direct în priză, precum cele folosite la încărcarea playerelor media sau anumitor tablete, dar trebuie să aveți norocul de a nimeri peste un astfel de alimentator de calitate, care să liveze curent la caracteristică suficient de bun, că să nu afecteze audiația cu zgromote de fond și/sau parazite.

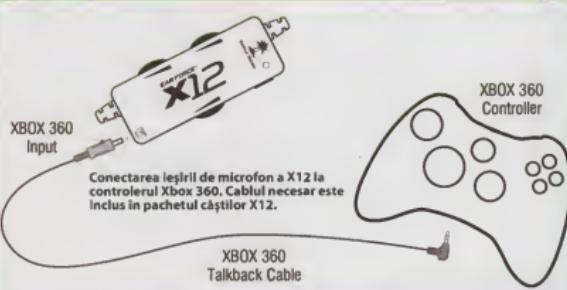
Ergonomie

În cazul tuturor căștilor, dar mai ales al celor destinate gamerilor, ergonomia acestora este de cel puțin foarte mare importanță. Ambele seturi de căști, atât P11, cât și X12, oferă, în primul rând, un acces foarte ușor la reglajele de pe amplificatorul de casă aflat pe fir. Acestea sint la indemnat și pot fi acționate lejer fără să fie private.

În ce privește structura, construcția lor, cele două modele își par ambele foarte comode și ușor de configurat pentru poziția optimă pe care trebuie să o ocupă pe capul utilizatorului. Un mare avantaj al acestor modele este acela că sunt circumaurale, ceea ce înseamnă că nu apasă pe ureche, ci sint suficienți de mari incit butetele lor să apese direct pe cap. Înconjuring pavilionul urechii. Astfel, nu se crează o presiune pe ureche și nici înălțarea excesivă a acestelui.

Sub aspectul greutății, ambele modele de căști sint foarte ușoare, iar acest fapt, combinat cu designul lor de structură, contribuie semnificativ la sensația de relaxare și comoditate în utilizare oferită de P11 și X12.

Microfonul este așezat pe un braț mobil și flexibil,



Amplificare

Este important de explicitat o anumită dovadă a căștilor, determinată de un element de configurație al consoliilor PlayStation și Xbox. Aceste consoli, atât cele din generația actuală, cât și cele tocmăi anunțate, next-gen, nu oferă o ieșire dedicată de casă. Astfel, ieșirea audio analogică stereo (L/R) de pe cablul multi AV nu îlvează un semnal audio potrivit pentru căști, deoarece nu este amplificat pentru acestea și nu prezintă caracteristicile electrice necesare unei audii de calitate.

Din acest motiv, ambele modele de căști, atât P11, cât și X12, sint dotate cu propriul amplificator de casă, ce preia semnalul audio de la consolă și îl face să fie atât potrivit pentru căști, cât și reglabil ca volum și ton de către utilizator. Amplificatorul de casă al P11 și X12 este inserat pe firul acestora, aproape de utilizator, care are, astfel, acces foarte ușor la reglaje.

Accentuez aici importanța faptului că Turtle Beach P11 și X12 sint dotate cu amplificator de



nothing to write home about, simplitate și funcționalitate – iar calitatea sunetului captat și foarte bună.

Aspectul căștilor este plăcut, materialele, de calitate, iar tema cromatică – roșu pentru P11 și verde pentru X12 – mi se pare bine înținută pe culorile specifice consolelor cărora li se adresează. Am apreciat materialul cu care este acoperit buretele căștilor. Este vorba de un material textil sintetic, nu de o imitație de piele făcută din vinilin. Acest tip de material este mult mai plăcut la atingere și nu încurajează apariția transpirației, spre deosebire de pielea „artificială”.

Audio

Toate considerările pe care le-am făcut pînă în acest moment în articolul de față sunt, fără îndoială, utilă. Dar oricare dintre ele nu este deținut suportul pentru cel mai important aspect în definierea unei pereli căști: calitatea audio. Și de la bun început vă voi spune că ambele pereli căști, atât P11, cât și X12, sănătoare bune în această privință.

Sunetul emis de ele este transparent, dinamic, percusiv. Pentru jocuri, nu ai nevoie de mult mai decât aceste căști, sănătoase și - să da, explozioane, impușcăturile, loviturile se aud perfect. Dar la fel de distinct sunt redarea și sunetele subtile din jocuri, aceleia care îți oferă de-



Cablu adaptor și splitter folosit de ambele pereli căști pentru conectarea la ieșirea audio analogică L și R de pe cablul multi AV al consolelor.

multe ori indicii vitale privind amplasamentul, deplasarea și acțiunile inamicilor.

Pentru filme, se păstrează respectarea necesităților specifice jocurilor în ce privește dinamica și detaliul, dar și emisia solidă în frecvență joasă. Și în acest caz, ampla-

samentul 3D al sursei de sunet este redat fără cursură.

Pentru audiuția muzicală am fost uimit să constată versatilitatea celor două pereli de căști testate. De la muzică medievală la cele mai moderne electro-uri, P11 și X12 s-au dovedit o surpriză plăcută. La aceasta contribuie și foarte bună acoperire a întreg spectrului de frecvențe, de la bas profund la înaltele „de sus”. Sunt convingă că dacă ar fi fost dotate cu amplificatoare de casă de nivel Hi-Fi, ar fi putut concura cu numele grele din domeniul audio.

Să nu uităm însă că amplificatoarele de casă cu care sunt dotate Turtle Beach P11 și X12 sunt extrem de ușoare și de compacte, oferind în plus un acces comod și rapid la rețeaua. Din această perspectivă, performanțele audio ale acestor căști sunt mai mult decât mulțumitorame – nu un pasionat foarte pretențios ar putea avea obiectiv, iar acestea ar fi minore.

Ceea ce trebuie să remarc este faptul că difuzeoarele cu care sunt dotate Turtle Beach P11 și X12 sunt din cele cu diametrul de 5 centimetri, ceea ce le avantajează în emisie unui bas din mod natural, intra-în zona de preț în care cel mai des înțelegeți căști ce folosesc difuzeoare în diametru de maximum 4 centimetri.

De altfel, în ce privește dotarea, P11 și X12 oferă nu doar tot ce este necesar unui utilizator care se joacă, dar o fază pe care unui design intelligent, ce vine în întâmpinarea necesităților specifice ale deținătorului de Playstation 3 și sau Xbox 360. Mai mult decât atât, ambele pereli de căști sunt perfect compatibili și cu următoarea generație de console, fiind adaptate ca design și utilizare configurațiilor hardware audio de la publicate de Sony și Microsoft privind PS4 și Xbox One. Să nu uităm nici faptul că ambele pereli de căști sunt utilizabile și pe PC/Mac, unde se conectează la ieșirile placăi de sunet și la un port USB.

Iar la toate acestea îi adăuga un aspect deloc lipsit de importanță: prețul, care îmi pare chiar mai mic decât m-aș așteptat, dacă lău în considerare calitatea audio, a construcției, precum și dotarea acestor căști. P11 și X12 sunt, fără îndoială, un duo de forță cu care Turtle Beach pătrunde pe piata din România, ce mă face să doresc să mai aibă de astăzi producător și în viitor.

► Marius Ghinea

CĂLCIULUI LUI AHILE

Există, totuși, o vulnerabilitate a perechilor de căști Turtle Beach P11 și X12, pe care, însă, dacă o cunoaștem, o putem evita cu ușurință. Mai mulți utilizatori ai acestor modele au afirmații în diverse locuri pe Internet că s-au confruntat cu zgromote parazite de fond, destul de neplăcute. Cel mai multă adăugă și deținutul foarte semnificativ că aceste zgromote nu erau constante. În ideea în care uneori se puteau audii o perioadă de timp, pentru că apoi să dispară sau să se atenuze, o vreme.

Și eu m-am confruntat cu această problemă, iar faptul că zgromotul nu era constant ca intensitate și natură, azi putinți prezint, iar peste o săptămână nu (sau sunind diferit), m-a ajutat să descopăr care este natura problemei cu care eu și alții ca mine ne-am confruntat în exploatarea căștilor P11 și X12. Să vă explic.

Un cablu de alimentare cu curent, din acela pe care îl folosim ca să ne conectăm consola, calculatoarele și monitoarele la priză, este un emițător de radiație electromagnetică – așa, ca o antenă care emite un post radio, doar că, programul de emisie al unui cablu electric este alcătuit din zgromote parazite, constante și/sau variabile. Această emisie, în cazul cablurilor conectate la priza de 220 V din țara noastră, nu este foarte puternică, este deosebit, dar dacă există o antenă de recepție suficient de aproape, aceasta va capta un semnal semnificativ. El bine, cablul de la căști este o astfel de antenă de recepție.

La căștile normale, care nu sunt dotate cu amplificator, ci nu nevoie de un amplificator extern, inclus ve placă de sunet sau sistemul audio folosit, semnalul audio care vine către căști este deja amplificat, fiind foarte puternic. La căști precum Turtle Beach P11 și X12, semnalul este

amplificat de către un amplificator aflat în partea din spate a cablului căștilor. Așa se face că avem vreo 50 de centimetri de cablu între amplificatorul de casă și căști și peste 3 metri de cablu între ieșirea audio la consola/computerul și amplificatorul de casă.

El bine, pe acestă trei metri semnalul audio este slab, de o intensitate comparabilă cu cea a zgromotului generat de radiația electromagnetică a unui cablu de alimentare aflat în imediata apropiere. Așa se face că acest zgromot paraziții nu doar că se adăugă la sunetul real, dar este și amplificat, apoi, de către amplificatorul de casă aflat „în amonte” pe fil. Mai mult decât atât, vă mai amintiți de adaptorul de cablu cu splitter de care spunem că oferă posibilitatea conectării simultane a căștilor și a unui sistem de boxe la mufele L și R ale cablului multi AV al consolelor? El bine, acest cablu crește vulnerabilitatea căștilor P11 și X12 la radiația electromagnetică parazită.

Soluția pentru a scăpa de acest tip de zgromot parazit este destul de simplă: petreceți cablurile audio ale căștilor P11 și X12 în aşa fel încât să se afle permanent la o distanță căt mai mare atât de cablurile de alimentare ale consoli/PC/Mac-ului, căt și ale monitorului/TV-ului. Un minimum de 30 de centimetri distanță între cablurile de curent și cele de casă este suficient, în opinia mea, dar, dacă puteți să le pătrați la distanță și mai mare, cu atât mai bine. Aș face același lucru și cu cablurile DVI sau HDMI, și mai ales VGA, care nu sunt întotdeauna bine ecranate electromagnetic, putând genera și ele zgromote parazite, aidomă cablurilor de alimentare cu curent.

În cazul meu, odăta respectată această precauție, căștile au funcționat impecabil, fără zgromote de fond.



Dans la maison

Greu, greu de comentat acest film. Sunt momente care frizează geniu, vrei mai mult și ră în hohote, urmate imediat de altele care întorc privirea. Găsești aici pasaje mai tensionante decât toate cele din Star Trek la un loc. Comedie atipică, neagră, dulce-amără. Senzualitate casică. Dramă contradictorie. Gădești, și asta e bine. E incredibil, căteodată parcă un pic prea incredibil, cum toată această nebunie reușește să-și păstreze spiritul vesel până la sfârșit. Dar se iartă, pentru că filmul aduce un suflu nou în mijlocul unei primăveri pline de mediocru. Este adaptarea unei piese de teatru scrisă de Juan Mayorga și nu pot să nu mă gândesc cum oare a pus în scenă aşa ceva. Dacă o să am vreodată sansa să văd piesa o să fac tot posibilul. Povestea este a unui adolescent care descurcă ce inseamnă să fi scriitor dar și iubirea. Sau poate invers, despre cum e să iubești și să scrii despre asta. Filmul împinge anumite limite, așa că aveți grija cu cine alegeti să-l vizionați. În rest numai de bine, ca și cum până acum nu a fost de bine. Franceza, franceză. Actorii, actori.

www.

teamcoco.com/cluelessgamer

Conan O'Brien este unul dintre cei mai iubitii comedienți din State și actualmente prezentatorul emisiunii Conan - și îl ești renunțat în momentul în care un post de televiziune alege ca titlu emisiunii găzduite de tine să-ți porte numele. Conan nu se joacă jocuri electronice, de cele mai multe ori chiar îl dispărt, dar, cu toate astea, producătorii îl mai trimînt din când în când căte un titlu spre review. Ce lese este demențial pentru că de cele mai multe ori habar nu are ce trebui să facă,

dar și pentru că pune cele mai interesante întrebări: „Deci... sunt cel mai super agent, omor monștri fară să clipească, dar nu pot să săr peste niste scăune?” Rezident Evil 6. „Cine a făcut jocul asta este un geniu. Tot pe parcursul lui priivești la fundul unei femei.” Tomb Raider. Mi-am luat anumite libertăți cu transcrierile. El e mai halos. Îmi place și felul în care notează: „Pe o scară de la 1 la 166, 166 fiind mediu, 1 fiind tot mediu, 80 la fel, 17 fiind foarte bun, i-aș da acestui joc 44 XXIV.” Skyrim. Nu vă faceți probleme, notarea se schimbă de la review la review. În linkul de mai sus le găsiți pe toate. ► ncv



Star Trek Into Darkness

Nu cred că mă pot numi un fan Star Trek, nu am obsedat niciodată asupra un-versului, nu am simțit nevoie să văd toate episodele, nici nu mai știu exact cine sunt îăi, cine sunt ceilalți, ce vor, de ce sunt în război etc. Dar întotdeauna am respectat faptul că au încercat să găsească explicații coerente, de multe ori plecând de la teoriile fizice interesante, pentru SF-ul din spatele filmului. În plus dilemelor morale și conjuncturile îl dădeau de gândit. Aveai ce învăță și rar trecea în telenovelă. Dacă sunteți fan Star Trek, dacă vă place ca SF-ul vostru să fie Intelligent, nu vă duceți la acest film. Prostia, incoerența, imposibilitățile fizice (și nu vorbesc aici de fabulații ca teleportări sau warp), plus personajele sterse, în unele momente chiar pitorești, o să vă facă să vreji să scăpuți pe ecran. Dacă, în schimb, vreți un film plin de acțiune... un Fast and Furious în spațiu, aveți ce vede. Explosii peste explozii, sunet și efecte de calitate, actori frumoși. Din acest punct de vedere și chiar mai bun decât primul. Din punctul meu de vedere, însă... ► ncv

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat[®] un **Card Hama micro SD 8GB + adaptor**



**Librăria
CHIP**
ONLINE

Cărțile din colecția **CHIP KOMPAKT** pot fi comandate și online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)



Librărie.net



Abonamente - BONUS

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Pret unitar abonament (inc. abonamente pret unitar abona-ment)	Total
CHIP cu DVD - 6 aparitii			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 aparitii + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
EVEL - 6 aparitii			75,00 lei	
EVEL - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
EVEL - 12 aparitii + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 aparitii			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 aparitii + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
Total general de plată:				

Total general de plată

en la secció d'informació i en el seu interior hi ha un espai per a la informació de l'entitat que està en la secció d'informació. Aquest espai està dividit en tres parts: una part superior per a la informació general, una part mitjana per a la informació detallada i una part inferior per a la informació complementària. La informació general es troba en la part superior, la informació detallada en la part mitjana i la informació complementària en la part inferior.

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul aflaturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro

Identitatea operatorului de date, 3G Media Communications Srl, General Manager Dan Balázs. Compania astăzi formular să acordă informații menționate mai sus și să le prelezze și să le transmite în baza de date a 3G Media Communications Srl, să presteze pentru actul de achiziție și dezvoltare comună, în conformitate cu prevederile art. 12, 16 din Legea 577 din 2001 (disponibile în următorul dispozitiv de informație de acces, de intervinere), de oțiză și de judecăție decurioasă, îndeosebi că și adresa inscrierii.

NEXT ISSUE*

review

Upgrade la memorie.



REMEMBER ME™

The cover for GRID 2 features a high-speed racing scene with several cars blurred into streaks of light against a dark, urban background. The title "GRID 2" is prominently displayed in large, bold, white letters at the bottom left.

GRID 2

Cursă cu final neasteptat.

The cover for DARK shows a hooded figure standing in a dark, atmospheric setting. The title "DARK" is written in large, white, stylized letters across the center of the cover.

Din nou vampiri.

DARK

RESIDENT EVIL
REVELATIONS

Cui i-e frică de Bau-Bau?



THE TRUTH WILL CHANGE YOU

To have his life after a deadly attack, Adam Jensen had a choice but to become a vigilante hunting down those who wronged him. The choices he makes will unravel his soul.

A TIME OF CHAOS
AND CONSPIRACY



EVOLVING CHOICES
WITH CONSEQUENCES

LEVEL DVD

Deus Ex

HUMAN REVOLUTION™

LEVEL



DEUS EX
HUMAN REVOLUTION

LEVEL

18
www.level-dvd.info

EIDOS

SQUARE ENIX

Level Ltd, Wimborne Bridge House, 1 Highfield Road, London SW17 3BL, UK

DIGITAL

STEAM

WIMBORNE BRIDGE

WIMBORNE

BRIDGE

SW17 3BL

UNITED KINGDOM

0171 226 1234

FAX: 0171 226 1235

EMAIL: info@wimbridge.com

WEBSITE: www.wimbridge.com

TELEGRAM: WIMBRIDGE

TELEX: 812200

TELETYPE: 0171 226 1236

TELETYPE: 0171 226 1237

TELETYPE: 0171 226 1238

TELETYPE: 0171 226 1239

TELETYPE: 0171 226 1240

TELETYPE: 0171 226 1241

TELETYPE: 0171 226 1242

TELETYPE: 0171 226 1243

TELETYPE: 0171 226 1244

TELETYPE: 0171 226 1245

TELETYPE: 0171 226 1246

TELETYPE: 0171 226 1247

TELETYPE: 0171 226 1248

TELETYPE: 0171 226 1249

TELETYPE: 0171 226 1250

TELETYPE: 0171 226 1251

TELETYPE: 0171 226 1252

TELETYPE: 0171 226 1253

TELETYPE: 0171 226 1254

TELETYPE: 0171 226 1255

TELETYPE: 0171 226 1256

TELETYPE: 0171 226 1257

TELETYPE: 0171 226 1258

TELETYPE: 0171 226 1259

TELETYPE: 0171 226 1260

TELETYPE: 0171 226 1261

TELETYPE: 0171 226 1262

TELETYPE: 0171 226 1263

TELETYPE: 0171 226 1264

TELETYPE: 0171 226 1265

TELETYPE: 0171 226 1266

TELETYPE: 0171 226 1267

TELETYPE: 0171 226 1268

TELETYPE: 0171 226 1269

TELETYPE: 0171 226 1270

TELETYPE: 0171 226 1271

TELETYPE: 0171 226 1272

TELETYPE: 0171 226 1273

TELETYPE: 0171 226 1274

TELETYPE: 0171 226 1275

TELETYPE: 0171 226 1276

TELETYPE: 0171 226 1277

TELETYPE: 0171 226 1278

TELETYPE: 0171 226 1279

TELETYPE: 0171 226 1280

TELETYPE: 0171 226 1281

TELETYPE: 0171 226 1282

TELETYPE: 0171 226 1283

TELETYPE: 0171 226 1284

TELETYPE: 0171 226 1285

TELETYPE: 0171 226 1286

TELETYPE: 0171 226 1287

TELETYPE: 0171 226 1288

TELETYPE: 0171 226 1289

TELETYPE: 0171 226 1290

TELETYPE: 0171 226 1291

TELETYPE: 0171 226 1292

TELETYPE: 0171 226 1293

TELETYPE: 0171 226 1294

TELETYPE: 0171 226 1295

TELETYPE: 0171 226 1296

TELETYPE: 0171 226 1297

TELETYPE: 0171 226 1298

TELETYPE: 0171 226 1299

TELETYPE: 0171 226 1300

TELETYPE: 0171 226 1301

TELETYPE: 0171 226 1302

TELETYPE: 0171 226 1303

TELETYPE: 0171 226 1304

TELETYPE: 0171 226 1305

TELETYPE: 0171 226 1306

TELETYPE: 0171 226 1307

TELETYPE: 0171 226 1308

TELETYPE: 0171 226 1309

TELETYPE: 0171 226 1310

TELETYPE: 0171 226 1311

TELETYPE: 0171 226 1312

TELETYPE: 0171 226 1313

TELETYPE: 0171 226 1314

TELETYPE: 0171 226 1315

TELETYPE: 0171 226 1316

TELETYPE: 0171 226 1317

TELETYPE: 0171 226 1318

TELETYPE: 0171 226 1319

TELETYPE: 0171 226 1320

TELETYPE: 0171 226 1321

TELETYPE: 0171 226 1322

TELETYPE: 0171 226 1323

TELETYPE: 0171 226 1324

TELETYPE: 0171 226 1325

TELETYPE: 0171 226 1326

TELETYPE: 0171 226 1327

TELETYPE: 0171 226 1328

TELETYPE: 0171 226 1329

TELETYPE: 0171 226 1330

TELETYPE: 0171 226 1331

TELETYPE: 0171 226 1332

TELETYPE: 0171 226 1333

TELETYPE: 0171 226 1334

TELETYPE: 0171 226 1335

TELETYPE: 0171 226 1336

TELETYPE: 0171 226 1337

TELETYPE: 0171 226 1338

TELETYPE: 0171 226 1339

TELETYPE: 0171 226 1340

TELETYPE: 0171 226 1341

TELETYPE: 0171 226 1342

TELETYPE: 0171 226 1343

TELETYPE: 0171 226 1344

TELETYPE: 0171 226 1345

TELETYPE: 0171 226 1346

TELETYPE: 0171 226 1347

TELETYPE: 0171 226 1348

TELETYPE: 0171 226 1349

TELETYPE: 0171 226 1350

TELETYPE: 0171 226 1351

TELETYPE: 0171 226 1352

TELETYPE: 0171 226 1353

TELETYPE: 0171 226 1354

TELETYPE: 0171 226 1355

TELETYPE: 0171 226 1356

TELETYPE: 0171 226 1357

TELETYPE: 0171 226 1358

TELETYPE: 0171 226 1359

TELETYPE: 0171 226 1360

TELETYPE: 0171 226 1361

TELETYPE: 0171 226 1362

TELETYPE: 0171 226 1363

TELETYPE: 0171 226 1364

TELETYPE: 0171 226 1365

TELETYPE: 0171 226 1366

TELETYPE: 0171 226 1367

TELETYPE: 0171 226 1368

TELETYPE: 0171 226 1369

TELETYPE: 0171 226 1370

TELETYPE: 0171 226 1371

TELETYPE: 0171 226 1372

TELETYPE: 0171 226 1373

TELETYPE: 0171 226 1374

TELETYPE: 0171 226 1375

TELETYPE: 0171 226 1376

TELETYPE: 0171 226 1377

TELETYPE: 0171 226 1378

TELETYPE: 0171 226 1379

TELETYPE: 0171 226 1380

TELETYPE: 0171 226 1381

TELETYPE: 0171 226 1382

TELETYPE: 0171 226 1383

TELETYPE: 0171 226 1384

TELETYPE: 0171 226 1385

TELETYPE: 0171 226 1386

TELETYPE: 0171 226 1387

TELETYPE: 0171 226 1388

TELETYPE: 0171 226 1389

TELETYPE: 0171 226 1390

TELETYPE: 0171 226 1391

TELETYPE: 0171 226 1392

TELETYPE: 0171 226 1393

TELETYPE: 0171 226 1394

TELETYPE: 0171 226 1395

TELETYPE: 0171 226 1396

TELETYPE: 0171 226 1397

TELETYPE: 0171 226 1398

TELETYPE: 0171 226 1399

TELETYPE: 0171 226 1400

TELETYPE: 0171 226 1401

TELETYPE: 0171 226 1402

TELETYPE: 0171 226 1403

TELETYPE: 0171 226 1404

TELETYPE: 0171 226 1405

TELETYPE: 0171 226 1406

TELETYPE: 0171 226 1407

TELETYPE: 0171 226 1408

TELETYPE: 0171 226 1409

TELETYPE: 0171 226 1410

TELETYPE: 0171 226 1411

TELETYPE: 0171 226 1412

TELETYPE: 0171 226 1413

TELETYPE: 0171 226 1414

TELETYPE: 0171 226 1415

TELETYPE: 0171 226 1416

TELETYPE: 0171 226 1417

TELETYPE: 0171 226 1418

TELETYPE: 0171 226 1419

TELETYPE: 0171 226 1420

TELETYPE: 0171 226 1421

TELETYPE: 0171 226 1422

TELETYPE: 0171 226 1423

TELETYPE: 0171 226 1424

TELETYPE: 0171 226 1425

TELETYPE: 0171 226 1426

TELETYPE: 0171 226 1427

TELETYPE: 0171 226 1428

TELETYPE: 0171 226 1429

TELETYPE: 0171 226 1430

TELETYPE: 0171 226 1431

TELETYPE: 0171 226 1432

TELETYPE: 0171 226 1433

TELETYPE: 0171 226 1434

TELETYPE: 0171 226 1435

TELETYPE: 0171 226 1436

TELETYPE: 0171 226 1437

TELETYPE: 0171 226 1438

TELETYPE: 0171 226 1439

TELETYPE: 0171 226 1440

TELETYPE: 0171 226 1441

TELETYPE: 0171 226 1442

TELETYPE: 0171 226 1443

TELETYPE: 0171 226 1444

TELETYPE: 0171 226 1445

TELETYPE: 0171 226 1446

TELETYPE: 0171 226 1447

TELETYPE: 0171 226 1448

TELETYPE: 0171 226 1449

TELETYPE: 0171 226 1450

TELETYPE: 0171 226 1451

TELETYPE: 0171 226 1452

TELETYPE: 0171 226 1453

Apariții cu tematică foto în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



FOTOGRAFIA WILDLIFE

Glidel vă ajută să realizezi fotografii umitoare aziind ca subiect natura sălbatică.



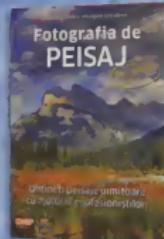
FOTOGRAFIA DIGITALĂ

O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografie alese pe sprâncenă, pentru a fi oricără la indemâna.



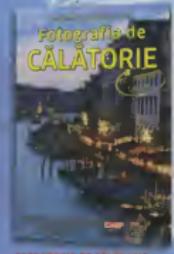
FOTOGRAFIA DE SPORT

Obținești imagini excepționale de sport și natură cu ajutorul tehnicii de fotografiere din cartea.



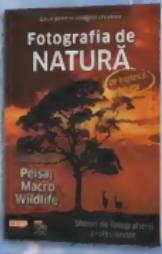
FOTOGRAFIA DE PEISAJ

O colecție de sfaturi de fotografie de la profesioniștii care îți vor ajuta să obțină imagini senzoriale.



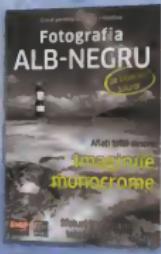
FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE

Acăstă carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătorirea și tehnica foto într-o manieră creativă.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ

Sfaturi de fotografie oferite de profesioniștii din domeniul: peisaj, macro, wildlife.



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU

Acăstă carte vă oferă sfaturi de tehnici și editare a fotografiei monosimone.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO

Ghidul vă va ajuta să prelucrați portretele în mod suprizaționant. Într-o colecție de trucuri și retușuri de imagine upor de aplicații.



FOTOGRAFIA DE PORTRET

Acăstă carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



100 SFATURI DE FOTOGRAFIE DIN ROMÂNIA

Mihai Moșanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din cele zece zone pitorești ale României.



250 SFATURI DE EDITARE FOTO

Acăstă carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru cei care utilizază Photoshop și Element.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ SI COMPOZIȚIE

Ghidul explică cele mai importante aspecte ale edării și compoziției digitale cu auxiliul aplicației Adobe Photoshop CS5.



PHOTOSHOP CS5

Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale edării și compoziției digitale cu auxiliul aplicației Adobe Photoshop CS5.

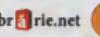


500 de SFATURI DE FOTOGRAFIE

Carte care oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe [www\(chip.ro/libriare](http://www(chip.ro/libriare)

sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



Scanați codul de mai jos



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o pomiti pe telefon și folosișd camera aparatului, să încădrați pătrățul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neominder, Barcode, ScanLife – iPhone, Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – BlackBerry, QR Reader, BeeTagg, Neominder – Windows Phone 7; Upcode – Symbian

NOTĂ: Prejură din ofertă sună valabilă în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă.

Apariții în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



TEHNICI DE DESIGN HTML

In cuprinsul acestor cărți veți găsi o incursiune generală în API-ul HTML 5 și în tehnologii învățate, dar și exemple detaliate de folosire a acestora.



GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID

Maiți cum puteți folosi la maxim puterea Android.



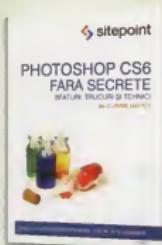
OFFICE 2013

Noua suite de birou lansată de Microsoft a fost regândită în detaliu. Află cum să obții cea mai bună productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



WINDOWS 8

Tot ce trebuie să știi despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE

Sătan, trucuri și tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru designerii web.



LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE

Sătan și trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și a lui LibreOffice.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5

Învăță concepție de bază ale unui popular sistem de gestiune a conținutului.



CSS - TEHNICI ESENȚIALE

Folosind tehnici CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



TEHNICI DE WEB DESIGN

Învăță și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.



EXCEL 2010

Primii pași în business intelligence!



FANTASY ART

Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împărat de artă care dorește să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!



ÎNVĂȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN

Vezi deschideri ghiduri profesionale de folosire a unelelor din InDesign, surse de inspirație și sene de tehnici profesioniste.



HTML 5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI

Faceti primii pași cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul web-ului.



OFFICE 2010

Acăciu cărțe cuprinde peste 200 de slaturi practice pentru sunta Microsoft Office 2010.



PRINCIPALI DE WEB DESIGN ATTRACTIV

Ghidul deosebit de prețios din perspectiva de a transforma sigură intuții în designuri incisive.

Cările pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cările donete! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o pomizi pe telefon și folosiți camera aparatului, să încădăriți pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina donătă.

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone, Barcode Scanner; ShopSavvy, QuickMark – Android; BeelagTag, BeelagTag Reader – Windows Phone 7, Upcode – Symbian

NOTĂ: Prețurile donătă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără a notifica prealabil.

Scanați codul de mai jos



like it, cloud it

păstrează tot ce-i important pentru tine în Orange Cloud
încă un motiv să fii la Orange



- până la 10 GB spațiu de stocare
- trafic nelimitat între cloud și smartphone-ul, tableta sau laptopul tău Orange

lumea ta se schimbă cu Orange

today changes with **orange**

ofertă valabilă până la 31 august, cu posibilitate de prelungire, pentru abonamentele Cangur, Panteră și Colibri; detalii în magazine și pe www.orange.ro/cloud